

Otaku
Idol Despiertan pasiones
SINGERS
Un autor destinado a arrasar:
SATOSHI URUSHIHARA
LAS MEJORES DIRECCIONES MANGA DE
INTERNET
Mangas de
YAKUZAS
ANIME EN USA
¡100% MANGA!
IMPORT
MODELISMO
VIDEOJUEGOS...
¡Series de impacto!
CAPTAIN TAYLOR
PROYECTO A-KO
BANTAM
RANMA NEKONRON
DEVIL HUNTER YOKHO
EL HAZARD
CAMMY X
ADOLF
THE SILENT SERVICE
SHADOW SKILL
DRAGON PINK
VAELBER SAGA
¡y muchas más!
¡Además, el humor de los mejores autores españoles!
MANGA
NORMA Editorial
Nº DIEZ
REVISTA MENSUAL
375 ptas.
Dossier
GAINAX
Nadia, The Secret of Blue Water
© NHK / GAINAX / TOHO



V.I.C.E. *SPECIAL*

SAMURAI Ediciones





¡Van 10! Cuando llegamos al número 10 y miramos atrás, repasando todos los números anteriores de la revista, nos damos cuenta de las cosas que han mejorado, de las que han empeorado y, lo más importante, de lo que todavía debe mejorar. No estamos precisamente del todo orgullosos con nuestro trabajo, porque todavía hay cosas que perfilar, cosas que añadir, cosas que cambiar o cosas que quitar. Tal vez, esto es lo que nos ha llevado a tomar la decisión de replantearnos la publicación de autores españoles, marcar un punto y aparte en las historias que venimos publicando en estas páginas. Y es que, sinceramente, no eran todo lo buenas que nos gustaría... muchas ni siquiera eran mínimamente "buenas".

Esto no quiere decir que Olivares, Roger, Ramírez o Guerrero no tengan talento, porque precisamente, si se les han encargado trabajos, ha sido porque creemos en ese talento y porque creemos que pueden hacer cosas buenas. Poco tiempo, mal momento, ausencia de guiones o poco seguimiento del editor pueden haber sido la causa de que estas historietas no hayan sido todo lo buenas que esperábamos. Pensamos que de nada sirve apoyar a un dibujante novel con una agradecida cifra económica si el trabajo que está realizando es un paso atrás en su carrera... Ya puestos, ¿por qué no lo hacemos bien?



Jean, de Nadia.

Por eso este mes no hay "manga español" en Otaku. Hemos replanteado la idea y, ahora, prometemos ofrecer auténticas maravillas que nada tendrán que envidiar a nuestros amigos nipones y que aparecerán en los próximos meses. Y con esto no quiero decir que hayamos recibido críticas por publicar estas historietas, todo lo contrario, pero de nada sirve "luchar por la causa" si no se hace bien, porque a la larga sólo va a perjudicar a los propios autores. Somos de la opinión de que no hay que valorar más un manga español con sentido patriótico, hay que valorarlo como un cómic más, y no por nada especial, sino porque sabemos que nuestros autores pueden lograr la calidad que los editores están y estamos comprando en el extranjero.

Estamos convencidos de que si les damos un poco de tiempo y establecemos una verdadera relación editor/autor, podemos obtener una buena cosecha. Y no va sólo por nosotros, va por todos.

La Redacción



Sumario

Otaku es una publicación totalmente abierta a nuevas colaboraciones. Si tienes algo que contar o mostrar, no dudes en ponerte en contacto con nosotros. Así mismo, si eres dibujante y tu estilo es el manga, puedes enviarnos una muestra de tu trabajo para valorar su publicación.
¡No te cortes!

Director: Rafael Martínez. Coordinación y Maquetación: Óscar Valiente. Redacción: Isidro Sánchez y Olinda Cordukes. Producción: Flor Castellanos y Marià Martí. Colaboradores: José Nonell, Mikel Patón, Núria Teuler, Jorge Riera, Lázaro Muñoz, Rafael Gallardo, David "D", J. [illegible] J. Castaña, Esteban Canalejo, Kenji Akatora, Tomás Pardo, Miguel A. Martín, Alfons Moliné, Antonio Valentín, Manuel Guerrero y Montserrat Magriñá. Gracias especiales a Óscar Martínez.

OTAKU nº10. Mayo 1996. Publicación mensual de NORMA Editorial, S. A. Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona. Tel. (93) 232 62 12. Fax int. (343) 231 26 99. Depósito legal: B-29914-95. Printed in Spain.

NACIONAL

⚡ Del 9 al 12 de mayo se celebra una cita ineludible para todo buen amante del cómic: el **14º Salón Internacional del Cómic de Barcelona**. Se ubicará, al igual que el año pasado, en la Estación de Francia, y la entrada costará 500 ptas., pudiéndose obtener un abono para los 4 días por 1.200 ptas. Ambientazo, autores, novedades, amigos, actividades y mil razones más hacen que no te lo puedas perder.

⚡ **SHOGATSU** es el nombre de la nueva publicación que **Promarex**, empresa que centra su actividad en la distribución, ha puesto a la venta durante el mes de abril. Este primer número se presenta con formato comic-book (48 páginas/350 ptas.) y pretende ofrecer información y opinión sobre todo lo que huela a japonés. Bienvenidos.

⚡ **Antena 3** rodó hace poco en Barcelona un reportaje sobre autores españoles de manga... erótico. Al parecer, será emitido en el nuevo programa que **Jesús Coronado** e **Ivonne Reyes** presentan en la noche del sábado, titulado **LA NOCHE PROHIBIDA**, y que al parecer tiene un sumario picantillo. Esperemos que no se repita el estropicio del **MISSISSIPPI**.

⚡ **V.I.C.E. 2, DRAGON BALL SPECIAL** es la nueva propuesta editorial de **Samourai**, que presenta este tomo de manga erótico sin traducir, rotular ni ná por poco más de 1.000 ptas.

⚡ **YAWARA**, más conocida por estos lares como **CINTURÓ NEGRE**, vuelve a emitirse en la televisión autonómica catalana, esta vez en el **Canal 33**. La dirección de este canal la ha programado los lunes por la noche, después del programa **MANGA!** ¿No hubiera sido mejor reponer **CAPITÁN HARLOCK**? De todas formas, la iniciativa es de aplaudir. Los que sí pretenden desquiciar a los televidentes de este país son la gente de **Antena 3**, que está programando por enésima vez **CHICHO TERREMOTO**... ¡Pues sí que le están sacando partido a esta serie!

⚡ Una de las noticias recientes que más revuelo ha causado en el círculo profesional del cómic es el cambio de Editor Manga en **Planeta de-Agostini.** El veterano **Juanjo Sarto** , verdadero propulsor de los mangas de la editorial ya no se encuentra entre las nóminas **Planeta**, dedicándose a realizar otras labores como guionista y novelista en categoría de free-lance para otras empresas. A estas alturas todavía no se ha decidido la persona que ocupará su puesto.

RESULTADO CONCURSO *BROKEN ARROW*

Aquí tenéis los nombres de los ganadores del **Concurso Broken Arrow**, organizado por **Hispano Fox Film** en colaboración con **NORMA Editorial**
¡Felicidades!

Ganadores de 10 camisetas y 10 brújulas:

Pedro Habad, de Zaragoza
Aurelio Romera, de Dos Hermanas (Sevilla)
Juan Viñas, de Valencia
Francesc Xavier Medina, de Olot (Girona)
Luis Plaza, de Madrid
Diego González, de Badalona (Barcelona)
Ignacio Puertas, de Sevilla
María Casadevall, de Barcelona
Rodrigo Arroyo, de La Coruña
Juan Carlos Prieto, de Burriana (Castellón)

⚡ **NORMA Editorial** y **Manga Films** confirman el lanzamiento de sus páginas WEB para **Internet**. Al parecer, la intención de **Manga** es tener preparada su página para el **Salón del Cómic**, mientras que la de **NORMA** no se hará efectiva hasta, seguramente, el mes de septiembre. Sin embargo, la que sí estará en funcionamiento cuando leáis esto es la de la librería **NORMA COMICS SABADELL**, así que abrir vuestro **YAHOO!** y...



⚡ ¡Operación autores españoles! El **14º Salón del Cómic de Barcelona** promete traernos un aluvión de interesantes producciones españolas. En lo que concierne a **Camaleón**, sus nuevos títulos están compuestos por **HIROMI**, la esperada serie de **Roger Ibáñez**; **B³**, de **David Ramírez**, un one-shot de humor y salvajadas; **CALAVERA LUNAR**, de **Albert Montenys** (**La Penya**) otro one-shot de indudable originalidad; **RAYOS Y CENTELLAS**, una serie de 3 números de **David Muñoz** y **Luis Bustos**; y, por último, **UNO ENTRE UN MILLÓN**, un número único de shojo manga servido por **Vanessa Durán**, que debuta con este título.

En lo que concierne a **Glénat**, tampoco son pocas las novedades que espera presentar: **CHI-CHI SQUAD**, serie erótica de 4 números de **Jose Miguel Álvarez**; **HOMBRES Y BESTIAS II**, de **Fernando de Felipe** y **Rafael Garrés**, una prometedora miniserie de 6 números; **FATAL LOCURA**, salvaje miniserie de 6 números creada por **Bauxí**; **YOKO**, nuevo título erótico de **ISMAEL FERRER**; y **TRACI FOX Y EL TENIENTE FISTFUCKER**, del curioso tándem **Jorge Riera** y **Félix Ruiz**.

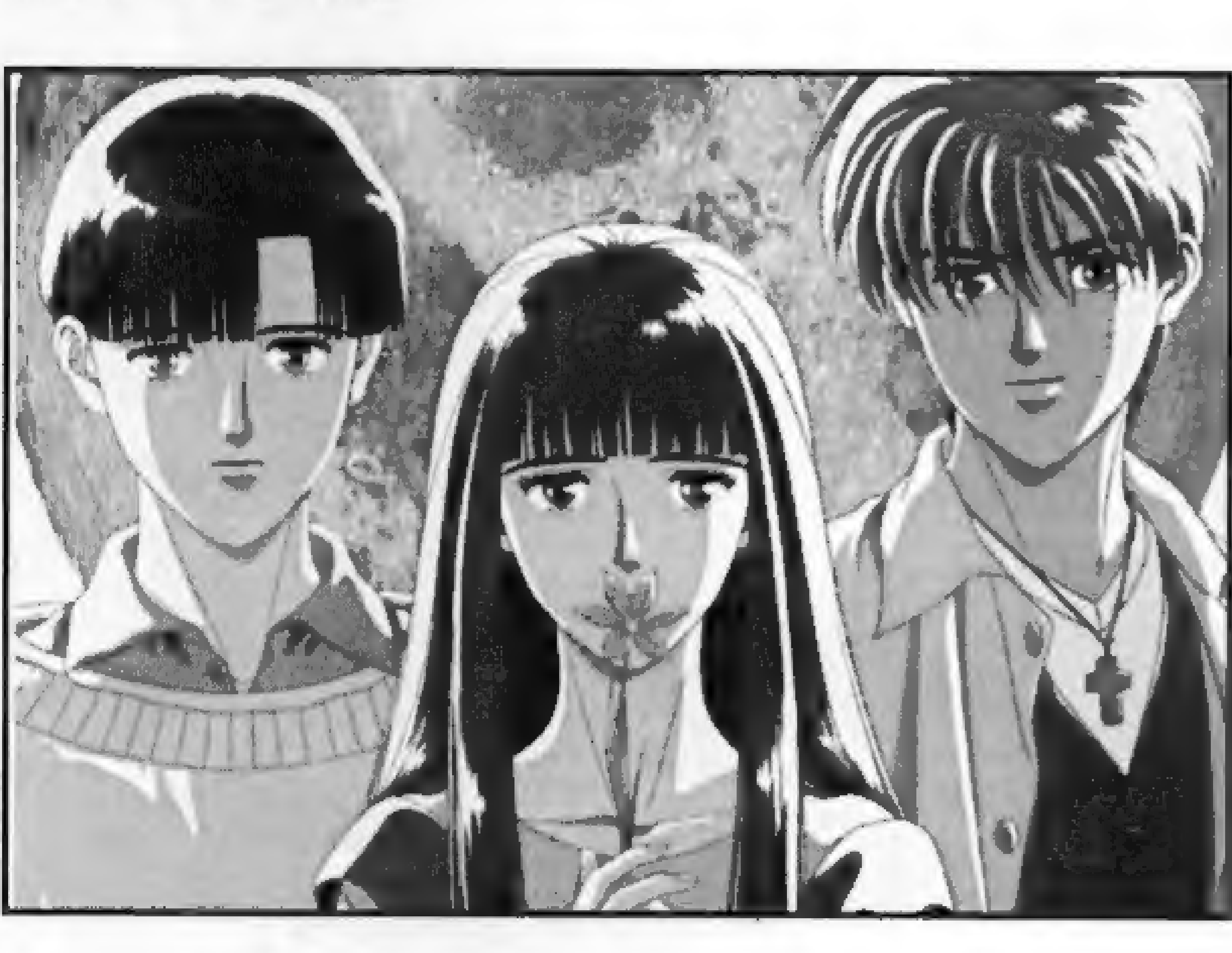
Y pasando a los que están causando más expectación, los de **Planeta**, obtenemos: **ANÍBAL GRIS**, 3 números de **Jesús Merino**; **DESAFÍO**, dos números de **ROKE GONZÁLEZ** y **CARLOS J. OLIVARES**; **LAS GUERRAS DEL PURGATORIO**, miniserie de 4 de **Juan C. Cereza** e **Isaac M. del Rivero**; **OROPEL**, 4 números a cargo de **Marcos Prior** y **Artur Díaz** y, por último, **NECK & COLD**, 3 números servidos por **Cels Piñol** y **Ángel Unzueta**.

En lo que concierne a nuevos autores de **NORMA Editorial**... em... a ver... e... biss biss biss ... ¿no hay? Lo siento, chicos... **NO HAY**.

INTERNACIONAL

NOTICIAS USA

En la línea de **Viz Video**, encontramos novedades tales como **PLEASE, SAVE MY EARTH**, basada en uno de los últimos éxitos del shojo manga en Japón, creado por la autora **Saki Hiwatari**. La protagonista de esta historia, a medio camino entre la ciencia ficción y la novela rosa, es **Alice Sakaguchi**, una estudiante japonesa que lleva una vida totalmente normal, pese a que se trata de la reencarnación de un extraterrestre. La trama argumental se basa en la invasión frustrada por parte de unos alienígenas a nuestro planeta que, debido a una enfermedad, acaban muriendo, siendo reencarnados en bebés humanos. Poco a poco irán recordando su pasado, incluyendo las relaciones sentimentales que había entre ellos.



Please, Save My Earth

Siguiendo con la línea **Viz**, pero esta vez en sus publicaciones manga, tenemos **SAMURAI CRUSADER**, obra del prestigioso autor **Ryoichi Ikegami** en colaboración con **Hiroi Oji**. La obra ha sido editada en el formato de novela gráfica. La acción transcurre durante la segunda guerra mundial: los nazis están conquistando el mundo y un joven samurai llamado **Kimomaru** defenderá a Japón de los invasores. 224 págs.

También en formato de novela gráfica, tenemos el manga de **Rumiko Takahashi** titulado **ONE POUND GOSPEL.** Una imposible historia de amor entre **Kosaku**, un joven boxeador que no ha hecho más que empezar en este duro mundo, y Ángela, una joven dedicada por entero a labores cristianas. ¿Podrá el amor que sienten unir sus dos mundos?

Y para terminar con las publicaciones, reseñar únicamente la aparición de la adaptación al cómic de la película **STREET FIGHTER II**, de 32 págs. El segundo número de **RIOT,** del autor **Satoshi Shiki**, también de 32 págs, y el primer número de la tercera parte de **LUM –URUSEI YATSURA–** de **Rumiko Takahashi**.

Cerrando las noticias USA, reseñar también la aparición de dos libros de arte en el mercado americano: el primero es de **Osamu Tezuka** y está dedicado a su obra más emblemática, **TETSUWAN ATOM**, y su título es **ALL ILLUSTRATIONS OF MIGHTY ATOM**. El segundo es del gran autor **KATSUHIRO OTOMO**, y está dedicado, concretamente, a su última obra: **MEMORIES**.

NOTICIAS EUROPA

En Europa, y más concretamente en nuestro país vecino, Francia, **Samurai** acaba de lanzar **BERSERK**, de **Kentaro Miura**, que ya hemos podido disfrutar en nuestro país gracias a la línea manga de **Planeta**.

KAORI PARADISE es también una de las últimas obras publicadas en Francia por **Samurai**. Llega de la mano del autor de manga erótico **Yui Toshiki**, y pese a la fama que este autor ha tomado en el mundo entero por sus chicas explosivas, no se trata de un título erótico.

En lo referente a la rama editorial en **Tonkam**, de momento, han satisfecho la demanda del manga de Hong Kong por parte del público. Tras la publicación de **CYBER WEAPON Z**, se van a lanzar más títulos procedentes de la **Freeman Holdings**. Los próximos lanzamientos aún están por determinar, pero ciertamente disponen de material de una calidad más que suficiente, como son **CELIA, BTK** o **CLUB MAD OF KILLERS**.

Siguiendo con **Tonkam**, en este caso la librería, nos llega la tremenda noticia de una multa, al parecer de 10 millones de pesetas, por exponer y vender material erótico durante una convención de manga. Recordemos que el gobierno francés ha prohibido la exposición al público de este tipo de material.

¡El manga llega a Polonia! o al menos eso da a entender la emisión de la popular **SAILOR MOON** en la pequeña pantalla polaca. Desde hace unas semanas, las televisiones de este país han dado la bienvenida a **Bunny** y compañía. Esperemos que sea el inicio de una racha de emisión de animé.

Y para terminar con las novedades europeas, incluimos la edición francesa de un libro de ilustraciones titulado **MON MON CANDY**, del diseñador e ilustrador **Mon Mon**, famoso, principalmente, por ser uno de los mejores profesionales que ha trabajado para los juegos eróticos del sistema MSX.

NOTICIAS JAPÓN

"Mala suerte" para la empresa que realizaba la edición pirata del **SHONEN JUMP** en Hong Kong: ha perdido el pleito que mantenía con **Shueisha** a causa, evidentemente, de la publicación ilegal de la popular revista semanal y está obligada a pagar una fuerte multa. Las cifras que se barajan son astronómicas.

JAPÓN MIRA A ESPAÑA

Cada vez son más los artículos que las revistas japonesas de manga y animé publican sobre el mercado español. En esta ocasión ha sido la revista japonesa **B-Club**, que combina contenidos de manga, animé y modelismo, la que presentaba una página a color hablando de nuestro país en su número 125.



Federico Colpi, al que tuvimos ocasión de conocer cuando vino a España para hacer el reportaje, firma el texto, en el que deja una impresión muy positiva de nuestro mercado e invita a los japoneses a conocernos, además de incluir fotos de algunas de nuestras librerías e incluso de nuestro hombre del látigo.

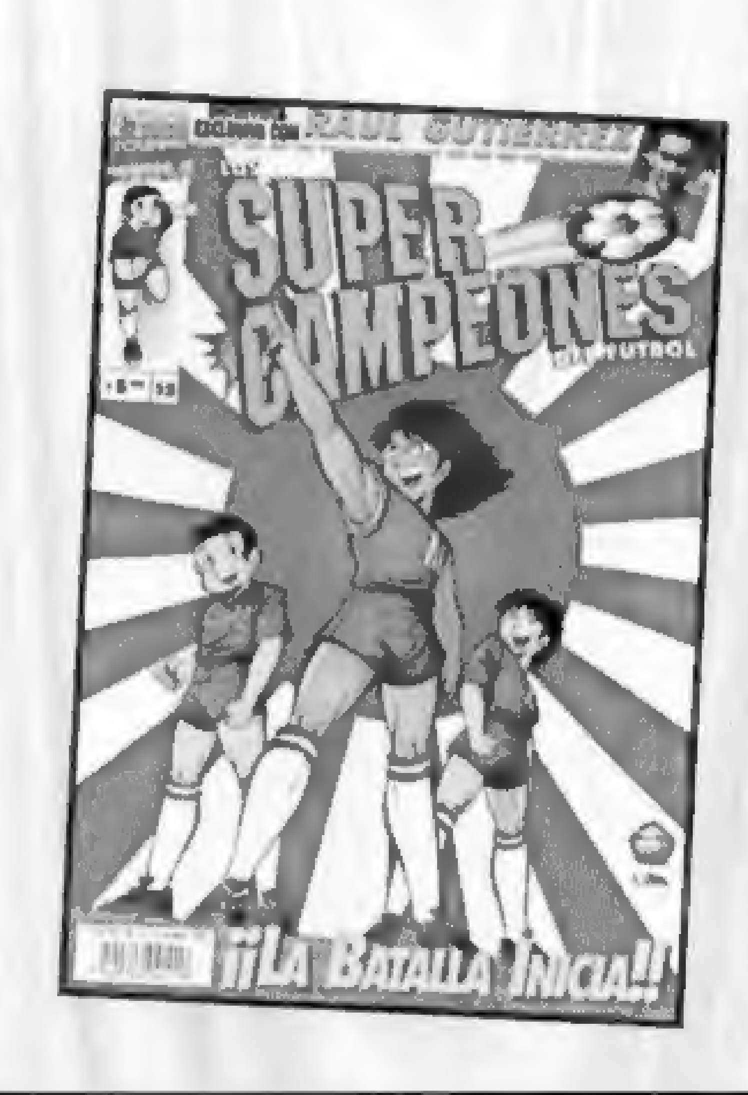
Las novedades de animé presentan a viejos y nuevos conocidos, y entre abril y mayo estas han sido las novedades más destacadas: **Cyber Formula GPX** vuelve a la alta competición a través de un nuevo OVA, más deportes en **Boku wa Marie** (**Yo soy Marie**) tres OVAs ambientados en el deporte de la raqueta y **Gun Smith Cats** reinicia su andadura por el mundo del OVA a través de una miniserie de tres episodios. También señalar que **Dragon Quest Retten**, el excelente **DQ** alternativo dibujado por **Kamui Fujiwara**, debutará en el terreno del animé gracias a una película (no un OVA, como se anunciaba anteriormente) que se lanzará a mediados de este año.

El manga **Ranma 1/2** finalizó en el último número del **Shonen Sunday** del mes de marzo. Sin un final contundente, se cierra una colección que hacía meses que anunciaba su final en continuos rumores. Ahora, todas las miradas se posan en la nueva idea de **Rumiko Takahashi**. Eso sí, nadie duda de que será un nuevo éxito de la autora mejor pagada del mundo.

En cuanto a **Dragon Ball Grand Touring**, los nuevos episodios no hacen más que traer nuevas sorpresas. Tras un inicio de viaje un tanto desafortunado (**Pan** estropea "accidentalmente" el **Tako**) nuestros héroes ya han visitado dos planetas. El primero es un mundo regido por una sociedad capitalista extrema, en el que vender es vivir y comerciar se convierte en un deber. Nada más aterrizar, **Gokuh** y compañía comprueban que llevar una vida normal en este lugar puede convertirse en una pesadilla tras descubrir que deben pagar por todo y comprar a todas horas.
Sin embargo, el lado positivo se encuentra en la adquisición de **Gir**, un robot que, tras zamparse el dragon radar, se convierte en el robot radar: un instrumento que abarca todo el universo y hará más fácil la búsqueda. Gracias a **Gir**, descubren que en un planeta no muy lejano se halla oculta una dragon ball. Pero, para poder llegar hasta su nuevo objetivo, deberán recuperar el **Tako**, que había sido requisado por las autoridades del mundo en el que se encuentran. Para llevar a cabo tal acción, **Gokuh** deberá desplegar todo su potencial, que se limita a un **Shunkanido** con un radio de acción de pocos metros, la capacidad de volar y la transformación en super saiyan de primer nivel.
Finalmente, logran hacerse con la nave espacial y llegan al nuevo planeta, de similares características al nuestro, pero con la diferencia de que todo es gigantesco: las plantas, los seres vivos, los objetos... Tras una serie de aventuras y desventuras, lograrán hacerse con la primera dragon ball (la de cuatro estrellas, el "abuelo" de Gokuh), una bola que se encontraba alojada en ¡la muela de un gigante! Ahora restan seis bolas y el viaje no ha hecho más que empezar ¿qué nuevas sorpresas aguardan a los tres aventureros espaciales?
En el próximo **Otaku** lo descubriréis, ¡atentos a las noticias!

¡SUDAMÉRICA!

USA, Europa, Japón... ¿Y qué hay de Sudam´rrica? Cada vez son más las cartas de sudamericanos aficionados al manga que llegan a nuestra Redacción y, al parecer, el manga está cobrando cada vez más fuerza por aquellas tierras. **René Leonel**, un lector de Tampico Tamaulipas (México), nos remite un par de curiosas publicaciones. Una de ellas es **Los Súper Campeones del Fútbol**, una adaptación propia de **Captain Tsubasa** a todo color publicada por **Editorial Toukan** (bastante bien, por cierto), y la otra es también una adaptación, en este caso de **Los Caballeros del Zodiaco**, menos agraciada, y editada por **AGA**. En lo que concierne a animación, se ve que flipan con **Space Adventure Cobra** y devoran todas las novedades (las pocas) que les llegan de Europa. Sin duda, estaremos atentos a la movida sudamericana.





MANGA MAYO MANGA MAYO MANGA MAYO MANGA

PLANETA-De AGOSTINI

ALITA nº9 (3ª parte)
Yukito Kishiro
48 págs. 275 ptas.

ASSASSINATION BLUES nº8
Caribu Marley / T. Matsumori
64 págs. 375 ptas.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE
Tomo nº8
Buronson / Hara
200 págs. 1.200 ptas.

DRAGON BALL Serie Roja nº49
Akira Toriyama
48 págs. 275 ptas.

DRAGON BALL Tomo nº13
Akira Toriyama
192 págs. 995 ptas.

EL BRAZO DE DIOS nº1
Jaime Brocal
56 págs. ¡NOVEDAD!

EL PEQUEÑO SINNOSUKE nº1
Yoshihito Usui
80 págs. (trimestral) ¡NOVEDAD!

FATAL FURY nº8
K. Shizawa
40 págs. 275 ptas.

FLY nº48
Riku Sanjo / Koji Inada
48 págs. 275 ptas.

GATSU nº5
Kentaro Miura

LA ESCOLTA DEL SULTÁN
Takadera / Takachicho / Otomo
280 págs.. ¡NOVEDAD!

PATLABOR nº2 (de 4)
Masami Yuuki
48 págs. 325 ptas.

RANMA 1/2 nº3 (4ª parte)
Rumiko Takahashi
40 págs. 250 ptas.

SAILOR MOON ANIME nº8
48 págs.

SIEMPRE ES DOMINGO nº3
Yuzo Takada
48 págs. 325 ptas.

SHONEN MAGAZINE nº23
Revista de Manga
100 págs. 550 ptas.

SHONEN EXTRA nº2
Heelo! y Dr. Koh
96 págs.

TENCHI MUYO! nº1
Hitoshi Okuda
48 págs. ¡NOVEDAD!

TOKYO BABILON nº1
CLAMP
40 págs. ¡NOVEDAD!

NORMA Editorial

ANGEL nº18
U-Jin
48 págs. 375 ptas.

CITY HUNTER nº26
Tsukasa Hojo
64 págs. 395 ptas.

D.N.A.2 nº2
Masakazu Katsura
64 págs. 395 ptas.

ESTÁS ARRESTADO nº2
Kosuke Fujishima
64 págs. 395 ptas.

LA LEYENDA DE MADRE SARAH nº3
Otomo / Nagayasu
128 págs. 750 ptas.

ORANGE ROAD nº26
Izumi Matsumoto
64 págs. 395 ptas.

OTAKU nº11
Revista de Manga
48 págs. 375 ptas.

SILENT MÖBIUS nº2 (2ª parte)
Kia Asamiya
96 págs.

VIDEO GIRL AI nº28
Masakazu Katsura
64 págs. 395 ptas.

VISIONARY nº14
U-Jin
16 págs. 150 ptas.

VIDEO

MANGA VIDEO
- Goku Midnight Eye -2.995 ptas-
- 3x3 Ojos (Vol. 3) -2.995 ptas.-
- New Dominion (Vol. 9) -2.995 ptas.-

ANIME VIDEO
- ¡Estás Arrestado! -2.995 ptas.-

MADE IN HONG KONG
- La sala de torturas china -2.995 ptas.-
- La Leyenda de Bruce Lee -1.995 ptas.-
- La sombra del águila -2.995 ptas.-
- Reedición de todos los títulos de John Woo bajo este sello a 1.995 ptas.

CARTOONIA / PIONEER
- Tenchi Muyo! (Vol. 7) -2.995 ptas.-
- Adventure Duo -2.995 ptas.-
- Urotsukidōji (Vol. 4) -2.995 ptas.-

CAMALEÓN Ediciones

B³ nº1
David Ramírez
32 págs. 325 ptas. ¡NOVEDAD!

BOOM! nº2
Carlos J. Olivares
32 págs. 325 ptas. ¡NOVEDAD!

DRAGON FALL nº14
Hi no Tori Studio
32 págs. 325 ptas.

HIROMI nº1
Roger Ibáñez
32 págs. 325 ptas. ¡NOVEDAD!

NEKO nº19
Revista de manga
48 págs. 390 ptas.

SUKEBE nº4
Varios autores.
32 págs. 325 ptas.

UNO ENTRE UN MILLÓN nº1
Vanessa Durán
32 págs. 325 ptas. ¡NOVEDAD!

GLÉNAT Ediciones

KABUKI nº12
Revista de manga
48 págs. 325 ptas.

SAILOR MOON nº1
Naoko Takeuchi
190 págs. 995 ptas. ¡NOVEDAD!

SUEÑOS nº21
Rafael Sousa / Javier Sánchez
32 págs. 225 ptas.

TENTACIÓN nº1
32 págs. 225 ptas. ¡NOVEDAD!

VANITY ANGEL nº7
Kaori Asano
32 págs. 225 ptas.

VERSION 2.1 nº3
Hisashi Sakaguchi
32 págs. 225 ptas.

YOKO nº1
Ismael Ferrer
32 págs. 225 ptas. ¡NOVEDAD!

Advertimos que los datos de esta página no son del todo fiables y están sujetos a posibles cambios por parte de sus respectivas editoriales.

VIDEO MAYO VIDEO MAYO VIDEO MAYO VIDEO MAYO



... Y EL MANGA SE HUNDIÓ EN EL MISSISSIPPI

Abusando de mi posición en esta revista, me he permitido este mes apropiarme de la sección que ahora, lectores, está dedicada a mostrar todas vuestras inquietudes, para abordar el tema que, desde que llevo en esto, más me ha impresionado: la aparición de **Montané** en el programa de **Tele 5 Esta noche cruzamos el Mississippi**.
A lo largo de los próximos meses se va a hablar bastante de este tema, la verdad es que no es para menos, y conviene analizar las razones (y luego, consecuencias) que han llevado a que, en pocas palabras, 5 millones de personas (o la audiencia que sea) se hayan hecho en un momento la idea de que **MANGA=PORNOGRAFÍA+CORRUPCIÓN INFANTIL**.

Antes que nada, y si rehacemos la historia real que ha llevado a todo esto, tal y como yo he podido reconstruir de unos y otros, la cosa quedaría de esta manera:
Montané, actualmente coordinador del suplemento **Súper Manga** (que se encarta en **Súper Juegos** -**Grupo Zeta**-), conoce a **Jorge Riera** (como todos sabéis, director de **Kabuki** -**Glénat**-) y entablan una relación profesional y elaboran proyectos de colaboraciones mutuas que realizarán en el futuro. Hasta ahí bien, pero el día en que **Akemi Pérez** reseña (si no me equivoco en el **Kabuki** 10) el citado **Súper Manga** y lo pone a parir, incluyendo a su responsable, la cosa cambia. Esto no debería salirse de la normalidad, pues todos estamos acostumbrados a las barbaridades del **Kabuki**, que nos tomamos con humor y sin otorgarles mayor transcendencia. Éste no es el caso de **Montané.**
Apenas le conozco, no puedo decir si el chico es muy susceptible o qué, pero el caso es que se mosquea y decide cargarse al **Riera,** caiga quien caiga. Las malas lenguas dicen que comunica a **Private** (empresa que comercializa revistas y películas porno) que esta publicación reproduce imágenes suyas sin permiso y, además, se pone en contacto con la Redacción del **Mississippi** para proponer lo que todos vimos y que ahora volveremos a recordar.
Al parecer, **Montané** va a por todas de forma irresponsable e infantil, sin darse cuenta del daño que puede realizar, no sólo a **Glénat**, sino al manga y al cómic en general. En lugar de optar por la resolución PERSONAL del problema, se decide por un camino mucho más cobarde pero que, en cambio, podría otorgarle una "publicidad" considerable a su persona, como es hacer público el tema en medios ajenos al cómic.

El espectáculo del **Mississippi** en la noche del martes 16 de abril resultó como todos esperábamos, pues muchos, alertados por la noticia de que el programa iba a pasar este reportaje, permanecíamos a la espera desde hace días. Entre muchas otras salvajadas, se decía que el cómic ahora se llamaba manga, que éstos eran pornografía pura, que se vendían a menores camuflados entre los demás comics, que provocaban una "patología" que hacía mearse por las noches y despertaba conductas agresivas o que había un grupo radical que "pega palizas a todo aquel que se mete mano en un coche".
Realmente, si **Montané** lo que se proponía era hundir a **Kabuki**, lo único que ha conseguido es multiplicar sus ventas y, en cambio, ha ensuciado a más no poder la imagen del manga, pues en ningún momento se habló de manga erótico, sino de MANGA, a secas.
Para rematar, pasan una secuencia en la que **Montané** va a un quiosco y descubre, in fraganti, cómo el **Kabuki** y mangas eróticos están mezclados con comics como **Batman** o **Alita**... el caso es que, según hemos podido saber por el propio quiosquero (situado en la Plaza Urquinaona de Barcelona -y al lado de la casa de **Montané**-), aquello era un montaje, ellos llevaron aquellos comics y los pusieron allí, donde quisieron.
Realmente, no hace falta este testimonio para darse cuenta de ello, pues la chapuza era bien gorda: unos pocos comics puestos en la zona de publicaciones de pasatiempos (debajo también había este tipo de revistas) y, encima, el **Kabuki** no tenía ni siquiera el retractilado original, sino que estaba metido en una típica bolsa protectora de comic-books..., por no hablar de lo extraño que resulta que no hubiera más comics que aquellos (¿dónde está el resto de novedades?).

Pero ahí no acaba la cosa, pues el numerito final viene dado por un nuevo parloteo de **Montané** en el que sostiene el **Kabuki** y dice que "en esta publicación -nunca llegó a decir el nombre- anuncian grupos radicales que pegan palizas, etc., etc.". Bueno... el caso es que ese reportaje de la revista no es más que una broma de **Riera** y los suyos (de lo más habitual) que atiende a una especie de gamberrada que se montan en verano, al colocar una pegatina en los coches que van a disfrutar del pecado de la carne a un barrio valenciano. Nada más.

Sobra decir, tampoco es mi intención poner a parir a este individuo, que **Montané** ofreció una imagen penosa y que, posiblemente, se va a arrepentir durante bastante tiempo de lo que ha hecho. Por supuesto, su credibilidad es totalmente nula, y más cuando él mismo, en el **Súper Manga** de abril, realiza un especial **U-Jin**, y estamos hablando de una publicación para todos los públicos y especialmente dirigida a menores.

Contrarrestando todo lo que se expuso en el **Mississippi**, sólo hay que decir que todas las publicaciones eróticas llevan el "sólo para adultos" o "manga erótico para adultos" en la portada, que incluso **Kabuki** se vende retractilado y con esta misma indicación, que ningún "niño", y menos un quiosquero, es tan corto como para no identificar un manga erótico al echarle una simple ojeada -y más cuando la economía del menor no está como para comprar cosas "a voleo"- y que **Montané** se ha forjado a lo largo de los años una fama entre los profesionales del medio que le hacía carecer de toda credibilidad ya antes de salir en el programa.

Todo esto nos puede enseñar (y adevertir) el poder de manipulación que tienen algunos progamas de TV y el increíble mal que puede reportar una información no contrastada y estudiada, como es este caso, y que ya se ha repetido en otras ocasiones en medios como la prensa.
Al parecer, **Glénat** prefiere no remover más el tema, por lo que en un principio no habrá contraréplica, pero posiblemente mucha gente se haya movilizado, aunque sea sólo para aclararle los puntos al **Sr. Pepe Navarro** e intentar que rectifique la información emitida.
En cuanto a **Montané**, que cada cual saque sus conclusiones y actúe en consecuencia cuando le vea. Para mí, personalmente y en este momento, es una persona que carece de todo principio y que merece ser ignorada por todos, aunque le invito a exponer su versión sobre el tema en esta misma página.

De todas formas, y como no hay mal que por bien no venga, este incidente servirá para que editores y libreros tomen más precauciones y sean más objetivos a la hora de exponer sus productos eróticos, al igual que para que gente como **Riera** no repita la estúpida hazaña de mezclar manga con pornografía o realizar cualquier otra labor que pueda dar lugar a confusión, por mucha indicación de portada que haya. Si no, mucho me temo que la gente del manga vamos a ponerles las cosas en bandeja a los periodistas de la noticia sensacionalista.

Óscar Valiente

Capitán TYLOR



Si nos remontamos unos años atrás y nos fijamos desde entonces en el panorama de la animación japonesa, encontramos que **MUSEKININ KANCHO TYLOR** (**EL IRRESPONSABLE CAPITÁN TYLOR**) es una de las series de animé más frescas que han aparecido en lo que llevamos de década. Estaba basada en una serie de novelas del escritor **Hitoshi Yoshioka** y se emitió durante los siete primeros meses de 1993, a lo largo de 26 episodios que recogía varios de estos relatos. Las desventuras del **Capitán Tylor** fueron uno de los éxitos más sorprendentes de esa temporada, a la que más tarde seguirían una serie de OVAs.

La trama argumental nos traslada al siglo 71, un futuro en el que la humanidad se ha esparcido por el universo y ha empezado una expedición espacial que encuentra como únicos obstáculos a diferentes razas beligerantes. Los alienígenas **Raargon** (muy parecidos físicamente a los humanos) entran de lleno en esta definición, ya que le han declarado la guerra a la **Alianza Interplanetaria** (una especie de Naciones Unidas, vamos) y, por consiguiente, a la raza humana. Entre todo este conflicto intergaláctico aparece el "héroe" de la historia: **Justy Ueki Tylor**, un soldado completamente negado y posiblemente el militar más incompetente del ejército terrestre.

Debido a la guerra, el reclutamiento ofrece toda clase de facilidades que son aprovechadas por **Tylor**, que se hace responsable de una ocupación a la altura de sus capacidades: hacer llegar a los militares retirados las pensiones atrasadas. Pero, debido a un increíble golpe de suerte, nuestro intrépido protagonista es asignado -por equivocación, claro- como capitán al mando de la nave espacial **Soyokaze** (que viene a traducirse como "brisa"). A partir de aquí, se sucederán las más disparatadas situaciones, mezcladas con mil y un peligros que -de alguna u otra manera- el inepto capitán acabará por esquivar. Sin embargo, todo se complicará más cuando **Tylor** conozca a la joven emperatriz extraterrestre de 16 años, una tal **Azalyn** que actúa como una marioneta a las órdenes de un oscuro personaje.

MUSEKININ KANCHO TYLOR fue una de las series pioneras en cuanto a estrategia de mercado se refiere. La particular concepción del producto, una serie limitada y con un argumento de principio a fin planeado de antemano, se acercaba más al estilo OVA que a una serie de televisión. Los capítulos fueron recopilados en 13 cintas de vídeo que incluían videoclips de regalo. Esta fórmula ha sido utilizada con bastante éxito recientemente por series como **DNA²** o **RYU KNIGHT**, que, además de los episodios televisivos de rigor, venían acompañados de un OVA completamente inédito.

Dentro del staff creativo, aparecían ilustres nombres que respaldaban y atestiguaban la calidad de la serie, realizada por una veterana compañía como es **Tatsunoko**. Entre estos tenemos a **Shoichi Masuo** (diseñador de "mechas" que ha participado en proyectos como **GUNBUSTER, NADIA** y **PROJECT A-KO**), **Tomohiro Hirata** (que realizó los diseños de personajes para **CRUSHER JOE**), **Kenji Kawai** (un compositor que aparece en los créditos de **MAISON IKKOKU, PATLABOR, RANMA 1/2** y **VAMPIRE PRINCESS MIYU**) y **Koichi Mashimo**, un director que anteriormente había trabajado en **DIRTY PAIR** y la primera parte de **DOMINION**.

José Nonell



Arriba, portada de Anime V, y al lado, la tripulación del Soyokaze al completo.

EL HAZARD

Actualmente, el mundo del OVA en Japón está poco más que saturado de títulos y títulos que pecan de muy poca originalidad, siendo la mayor parte refritos de interminables sagas (como las de GUNDAM) o los de géneros del animé muy de moda, tipo magical girls. Entre toda esta amalgama, son pocas las producciones que cuenten con un concepto más o menos original, y más pocas son todavía las que llegan a sobresalir con éxito entre tanta competencia.



Una de ellas es la que trataremos ahora y que ha sido producida por una de las compañías con más prestigio y proyección de los últimos años: la **Pioneer LDC**, que han logrado realizarla junto a la inestimable colaboración de los integrantes del estudio de animación **AIC**.

Entre las causas de un éxito y popularidad tan acusados, podemos apuntar la de que su staff creativo está formado principalmente por dos buenos profesionales (**Hiroki Hayashi** y **Ryoei Tsukimura**) que hace muy poco habían saltado a la palestra de la fama debido a su buen hacer en uno de los primeros títulos realizados para la **Pioneer** y que fue todo un éxito: **TENCHI MUYO!**
Esta serie de OVAs, que según su director y co-creador (junto a **Masaki Kajishima**) es una parodia de un cruce entre el **GALL FORCE** y el **BUBBLEGUM CRISIS** de **Artmic**, fue la que le lanzó al primer plano de la actualidad en el mundo de la animación. Este éxito -como aseguraría en una entrevista posterior- aseguró la confianza suficiente para que **Piooner** confiara en su nuevo proyecto: **EL HAZARD**.

EL HAZARD: UNA MARAVILLOSA HISTORIA

Con una presentación que nos recuerda de forma llamativa e instantánea a **LAS MIL Y UNA NOCHES**, comienza una serie de siete OVAs cuyo primer episodio fue lanzado a la venta el 25 de mayo de 1995, con la primera de las siete historias o noches titulada **KANSEN NO SEKAI (MUNDO DE CONFUSIÓN)**.

En este episodio -que es el de mayor duración, con unos 60 minutos aproximadamente- tiene lugar la presentación de la trama principal de la aventura. El inicio tiene lugar en un típico instituto japonés llamado **Shinonome** en el que dos personas luchan para poder gobernar a sus anchas en el consejo de estudiantes. Uno de ellos es el malvado **Katsuhiko Jinnai**, que tratará por todos los medios posibles de ganar unas elecciones a su más encarnizado rival, el popular **Makoto Mizuhara**.
No obstante, la lucha se ve frenada en seco a causa del hallazgo de una misteriosa pieza de gran antigüedad en el sótano del instituto y que **Jinnai** pretenderá utilizar con fines partidistas para ganar adeptos a su causa. Finalmente, todo se irá al traste por culpa de una entrevista hecha por su propia hermana (**Nanami Jinnai**) en la que se descubren todos sus planes electorales.



HAYASHI: ENTRE JAPÓN Y USA

Se confiesa aficionado a los dibujos animados tipo **TOM Y JERRY**, a las historias de ciencia-ficción y a las películas americanas de humor disparatado como **ATERRIZA COMO PUEDAS**, **TOP SECRET** o **HOT SHOTS**. Nació en agosto de 1962 y creció entre los robots gigantescos que inundarían las pantallas de televisión durante los años sesenta y setenta. Aunque, como él mismo confiesa, fue el visionado de **UCHU SENKAN YAMATO** el que despertó su interés por la animación, y que más tarde se convertiría en algo más profundo que la mera diversión.

Tras su paso por la Escuela de Diseño de Japón, en la que estuvo sólo dos años, puesto que lo que estudiaba no le satisfacía, realizó sus primeras incursiones como profesional del manga y el animé (año 1985) con **KIDO SENSHI GUNDAM Z**, pasando después a participar en las series tituladas **THUNDERCATS** y **SILVERHAWKS**. Después de estas dos producciones, en el año 87, **Hayashi** comenzó a planear lo que sería definitivamente su carrera hacia el estrellato, trabajando para **Artmic** en el OVA **GALL FORCE 2**, que constituyó su debut como director. Tras esta secuela, se encargó de dirigir el tercer y cuarto capítulo de la popular **BUBBLEGUM CRISIS** (1987/1988), realizando más tarde, entre los años 1990 y 1991, las dos entregas de **SOL BIANCA** junto a **Katsuhito Akiyama**.
Por esas fechas empezó a pensar en una nueva serie que

EL HAZARD EN TV



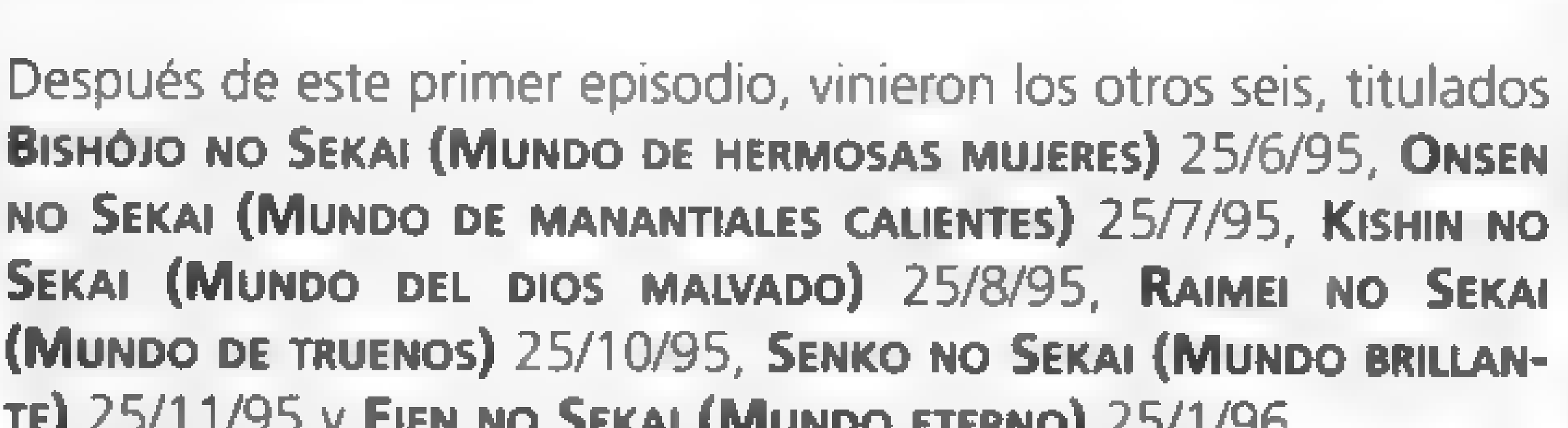
Dicho y hecho, antes de terminar con las entregas de episodios en las tiendas, los espectadores nipones tuvieron el privilegio de ver la serie en la pequeña pantalla a principios del mes de octubre (el día seis, para ser exactos). Programada con un total de 26 episodios, esta nueva serie tendrá como principal novedad el cambio en algunos personajes y hechos de la serie de OVAs, aunque respetando en todo momento la idea original.



Uno de los cambios realizados ha sido el que **Makoto** vaya a parar a **El Hazard** por culpa de un fallo en uno de sus inventos, y también veremos cómo no habrá lugar para la princesa **Fatora**, además de observar un rejuvenecimiento (tanto de aspecto como de carácter) de la princesa **Rune Venus**. Cambios que, al fin y al cabo, darán un nuevo punto de vista y una nueva dimensión a la historia.



Tras este fracaso, la furia de **Jinnai** hará que tome represalias contra su rival (virtual ganador), que está a punto de tener éxito. Este nuevo fracaso en sus planes es debido a la extraña aparición de una bella joven -proveniente de los restos arqueológicos- que acabará por teleportar a nuestros protagonistas hacia su mundo de origen. Allí, cada uno de los personajes aparecerá en un lugar distinto. Por un lado, veremos cómo el maquiavélico **Jinnai** aparecerá en territorio **Bugrom**, que está poblado por una especie de insectos gigantes un poco torpes y que están bajo las órdenes de una bella humanoide llamada **Diva**, que, desde el primer momento, creerá que este ser es una señal del destino y le dará el mando de sus tropas para poder conquistar el planeta.





Por otro lado, aparecerán juntos **Makoto** y uno de sus profesores, un tal **Fujisawa**, que recibe de forma misteriosa una fuerza increíble, gracias a la cual se evitará que un ataque **Bugrom** acabe con la princesa del reino de **Rostalia**, llamada **Rune Venus**. Esta princesa verá cómo acabar momentáneamente con la crisis de gobierno, ya que **Makoto** es el gemelo dimensional de la hermana de **Rune Venus** llamada **Fatora**. Nuestro protagonista se encontrará en una terrible situación, ya que tendrá que suplantar a la desaparecida princesa vistiéndose de chica y acudiendo al Consejo con **Rune**. Por último, veremos cómo **Nanami Jinnai** intentará encontrar a sus amigos mientras trabaja como camarera en un puesto de caravanas.



Después de este primer episodio, vinieron los otros seis, titulados **Bishôjo no Sekai (Mundo de hermosas mujeres)** 25/6/95, **Onsen no Sekai (Mundo de manantiales calientes)** 25/7/95, **Kishin no Sekai (Mundo del dios malvado)** 25/8/95, **Raimei no Sekai (Mundo de truenos)** 25/10/95, **Senko no Sekai (Mundo brillante)** 25/11/95 y **Eien no Sekai (Mundo eterno)** 25/1/96.



El resultado final no deja lugar a dudas del porqué esta obra logró encaramarse el pasado año a los primeros puestos de popularidad, haciendo que la posibilidad de una serie de televisión basada en los OVAs tomara cuerpo.

realizaría en colaboración con su amigo **Masaki Kajishima** (con el que había colaborado en **Gall Force 2**). Este proyecto fue presentado en ese mismo año a los responsables de la **Pioneer** (que pretendía por entonces introducirse en la industria de la animación y que apostó de forma muy clara por incorporar a jóvenes figuras), siendo aceptado de forma inmediata: había nacido **Tenchi Muyo!** Hasta la fecha, esta asociación entre **AIC** y **Pioneer** ha producido 12 OVAs, varios especiales, una serie de televisión y una película.

Visto el éxito cosechado por **Tenchi Muyo!**, **Hayashi** comenzó a mediados de 1994 a realizar el desarrollo argumental de lo que sería su próximo trabajo como director, ayudado siempre por **Ryoei Tsukimura** en la labor de guionista. Aficionados ambos al género pulp, utilizaron ideas de sus historias para poder acabar de perfilar la idea original. Títulos como **John Carter, Flash Gordon** o **Alondra (Skylark)** de **E.E Doc Smith** fueron la base de la cual se sirvieron los autores para escribir su nuevo trabajo.

Otra de las causas por las que utilizaron estas historias de género pulp fue la simplicidad con que éstas se llevaban a cabo, dejando de lado argumentos complejos y teorías científicas que imperarían más adelante en obras como las del maestro **Asimov**.

LOS PERSONAJES

Una de las causas del éxito de tal o cual serie son los personajes, que gracias a sus personalidades consiguen conectar con los espectadores. **El Hazard** no es una excepción y, tal y como comenta **Hayashi**, los personajes son el centro de sus historias (al igual que en **Tenchi Muyo!**). La relación entre ellos y el antagonismo entre personajes será el punto de interés por parte de todos los que vean esta serie que, sin lugar a dudas, ha conquistado un lugar en el corazón de los otakus.

Makoto Mizuhara
Es uno de los protagonistas principales. Afamado estudiante y rival de **Jinnai**, este muchacho es, sin que lo sepa, el doble de la desaparecida princesa de **Rostalia**. Su casual aparición en el mundo de **El Hazard** hará que tenga que vestirse de chica para suplantarla. En la versión televisiva, **Makoto** será un chico apasionado por la ciencia y, debido a un accidente, se teletransportará a ese maravilloso mundo.



Katsuhiko Jinnai
Otro de los principales protagonistas. Malvado y despiadado como el que más, este muchacho verá cómo pasar de luchar por la presidencia del consejo de estudiantes de su instituto a dirigir a un ejército de insectos gigantes con el objetivo de conquistar el mundo al que ha ido a parar. En su versión televisiva no se observa ningún cambio sustancial.





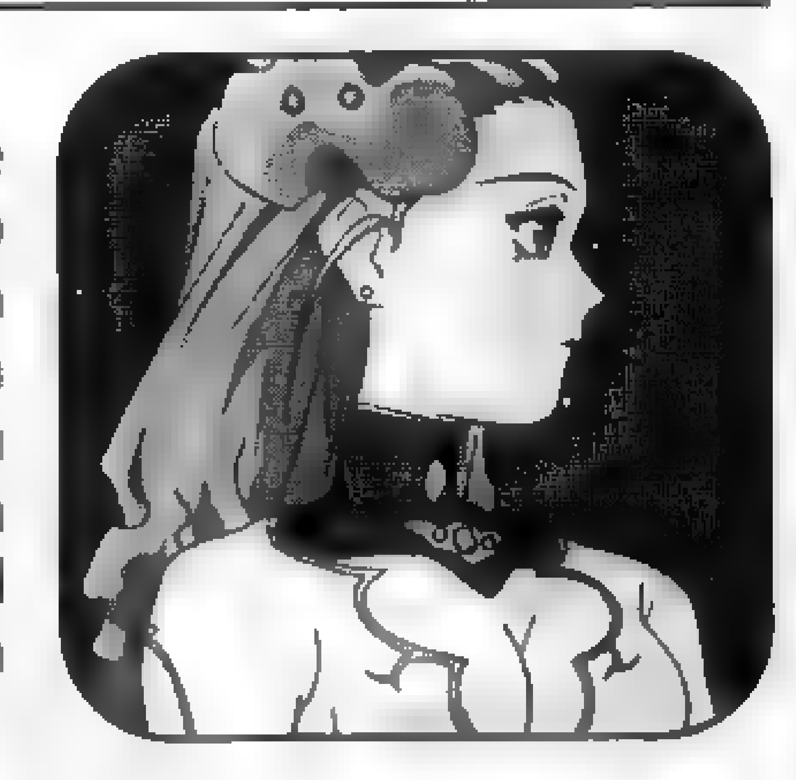
Nanami Jinnai
Hermana de nuestro cruel personaje. Su carácter no se parece en nada, aunque es igual de lista para financiar todos sus proyectos vendiendo refrescos, pizzas, etc. Muchacha emprendedora que está colada por **Makoto** y que no cejará en el empeño de conquistarle.



Profesor Fujisawa
Desaliñado, bebedor de sake, fumador y apasionado de los deportes de montaña, este hombre verá cómo en su viaje a **El Hazard** el destino le dotará de una fuerza sobrehumana, pudiendo ayudar a sus alumnos en su periplo por esa extraña tierra. Su fuerza será también el principal motivo por el que dos sacerdotisas intenten ganarse sus favores.



Rune Venus
Esta mujer es la princesa de **Rostalia**. Su posición como gobernante de su reino la hace ser seria y comedida en sus acciones, a pesar de su juventud. Su vida futura está ligada a la del noble **Lord Galus**. Aunque, quién sabe...



Lord Galus
Noble gobernador de uno de los reinos de **El Hazard** comprometido con **Rune**. Sin embargo, será una de las principales amenazas para la estabilidad de **El Hazard**.

Ifurita
Es la misteriosa chica que se le aparece en el instituto a **Makoto.** Esta muchacha es la legendaria diablesa que durante mucho tiempo ha estado encerrada en una isla perdida del mundo de **El Hazard** a causa de sus anteriores fechorías y que, en estos momentos de tensión, es el objetivo de los muchos aspirantes a la conquista de ese mundo.



Otros habitantes de El Hazard
Entre éstos podemos reseñar a las tres sacerdotisas de ese mundo. Sus nombres son **Shayla Shayla** (controla el fuego), **Afura Mann** (controla el viento) y **Miz Mishtal** (controla el agua), siendo esta tercera la mayor, que busca retirarse al encontrar al hombre de su vida: el profesor **Fujisawa**. Otro de los personajes es la humanoide llamada **Diva**, que es mandataria de los **Bugrom** y que, tras la llegada de **Jinnai,** dará el mando de su ejército a este individuo. También encontramos a **Alielle,** la dama de compañía de **Fatora** (además de su amante), aunque también está dispuesta a enrollarse con cualquier chica que le guste. Por último, reseñaremos al gato-armadura que protegerá a **Makoto** durante toda la aventura por orden de **Rune**, y que se llama **Ura**.



En este número vamos a dedicarnos a navegar por algunos links relacionados con el manganimé sitos en Japón. Pero antes, quería comentar un poco la situación de la informática y, más concretamente, **Internet** en Japón.

Japón, como España, ha sido uno de los países desarrollados que más tarde se ha incorporado en plan masivo a la red. Son muchas las razones para que esto haya ocurrido en un país tan avanzado tecnológicamente como el País del Sol Naciente. En primer lugar, y como razón fundamental, no es un invento suyo, lo que les ha hecho mirar con recelo esta red. Prefirieron ver cómo evolucionaba (sin perderse detalle, eso sí) y ahora que ha quedado probada de sobra la capacidad de la red y sus posibilidades de futuro es cuando por fin han decidido desembarcar de una manera bastante fuerte en **Internet**. Otras razones son las diferencias, por ejemplo, idiomáticas, que han supuesto una barrera, franqueable, pero dura. O el parque de ordenadores instalados en Japón. Éste es mayoritariamente **Apple**, concretamente **Macintosh**, un sistema bastante mejor que el PC pero con una mayor reticencia a la entrada en la red (a pesar de que está mejor preparado para ello que un PC). En resumen, éstas son las razones de esta tardanza, y el incovenientemente ya superado, nos proporcionará grandes ratos a todos los amantes de lo japonés.

Vamos con lo prometido:

Nippon Televisión: La **Nippon TV**, una de las televisiones más importantes de Japón tiene un servidor entero a su disposición. En él podemos consultar todo lo relacionado con su programación, de todo tipo de programas, y, claro está, animación.

Cuándo llegamos aquí, nos aparece un bonito logo que nos da la bienvenida a la sección de animación de la Televisión Estatal de Japón y unos cuantos links de acceso directo a otros tipos de programación.

Justamente debajo aparece una gran lista de series de animación, que se corresponden con las actualmente emitidas por la televisión, acompañadas de varias fotografías y un resumen amplio de cada una, con el tema, el número de capítulos, la duración y la hora y la fecha de emisión. Entre otras, en el momento de escribir el artículo escontré: CLIFF HANGER (LUPPIN III), DOME EL PEQUEÑO GENIO DEL BÉISBOL, LAS GEMELAS DE ST. CLAIRE, etc.

En fin, una página interesante, con un fondo "cuco" e información de primera mano, pero nada del otro mundo. Lo mejor: que está en inglés. La dirección es: ***htpp://www.ntv.co.jp/pro.eng/animation.html***

Shogakukan: Las tres editoriales de manga más importantes de Japón tienen presencia en **Internet**. En el número anterior hablábamos de **Kodansha**, por lo que no la incluyo. Por otra parte, **Shueisha** sólo tiene información en japonés, y si no tenéis el ordenador preparado, os va a resultar más que inintelegible, por mucho japonés que sepáis. Así que sólo queda la **Shogakukan**, que por suerte tiene sus páginas duales.

Al entrar aparece el logo nuevo de la compañía, y unos accesos preciosos (los mejores que he visto nunca) junto con un fondo muy personal. Las secciones a las cuales podemos acceder son:

Noticias, Nuevos Títulos, Special, Cómics, Revistas, Libros, Niños, Vídeos & CDs, Libros y Fotografías, Art Books, Referencias, Tienda en Línea y E-mail.

La verdad es que es una página muy entretenida. Puedes buscar las referencias de todos los mangas de la editorial, una pequeña fotografía de cada uno, búsqueda por autores, alfabética, categoría, etc. Además, puedes comprar a través del ordenador lo que quieras de la editorial. ¿Alguno se atreve a probar? Ganbatte!! (ánimo).

Echarle un vistazo porque merece la pena. Su dirección es: ***http://www.shogakukan.co.jp./SHOGAKUKAN_ONLINE/html.FOLDER/HOMEPA- GEEG.html***

NODE 246. JAPANATION: ¿Habéis provado alguna vez a leer una revista electrónica a través de **Internet**? Pues aquí puedes leer un manga y animé hecho en Japón. Y os puedo asegurar que es increíble. Sobre todo si os gusta lo cyber y tecno. Aquí encontraréis especial dedicación a títulos como **AKIRA, BUBBLEGUM CRISIS, GHOST IN THE SHELL O GUNDAM.**

Pero lo mejor sin duda es el genial estilo gráfico de todas las páginas. Merecería la pena conectar sólo por esto. Un pasadote, os lo aseguro. De referencia obligada para cualquier aficionado, lo que más impresiona de toda la revista es un mapa cronológico de todas las series y películas de animé basadas en el género anteriormente comentado. Lo dicho, imprescindible.

Su dirección es: ***http://www.fpi.co.j.p./smachine/node246/***

Esto es todo por el momento. Ya volveremos alguna vez a pasear por Japón, sobre todo ahora que el ritmo de aparición de nuevos sites es increíble.

Rafa Gallardo
minoki@neptuno.ciberteca.es

Si queréis comunicaros con la redacción de OTAKU vía E-mail, podéis hacerlo a la dirección de Óscar: ***valiente@lander.es***

GLOSARIO

- **Link:** Acceso incluido dentro de la página WWW para acceder a otra página. Simplemente hay que pinchar sobre el texto o dibujo para realizar el acceso.
- **Servidor:** Ordenador encargado de volcar y recoger la información en Internet. Normalmente son equipos muy potentes y costosos.
- **Fondo:** Imagen que aparece como fondo de las páginas WWW, y que son grandes responsables del aspecto general de la página.
- **Acceso:** Lo mismo que "link".

OTRAS DIRECCIONES DE INTERÉS

Series:

AA! Megamisama en el UCI: ***http://www.book.cwis.uci.edu/anime/AMG/intro.html***
City Hunter: ***http://www.columbia.edu/~knks/cityhunt.html***
Novela Shin KOR: ***http://www.gate.net/~raphsody/kornovel.html***
Video Girl Ai: ***http://server.berkeley.edu/anime/VGAi/vgai.html***

Comerciales:

Nikaku Animart: La mejor tienda occidental de manga y animé.
http://www.best.com/~nikaku/

Tiendas de animé en español: lista de tiendas de todo el mundo en español
http://www.ilimae.edu.pe/ul.doc/stores.html

Manga Publishing (UK)
http://www.mangapub.co.uk/

Posters de 1000 editions (aunque el servidor no esté en España)
http://www.xs4all.nl/~edwardl/manga.html

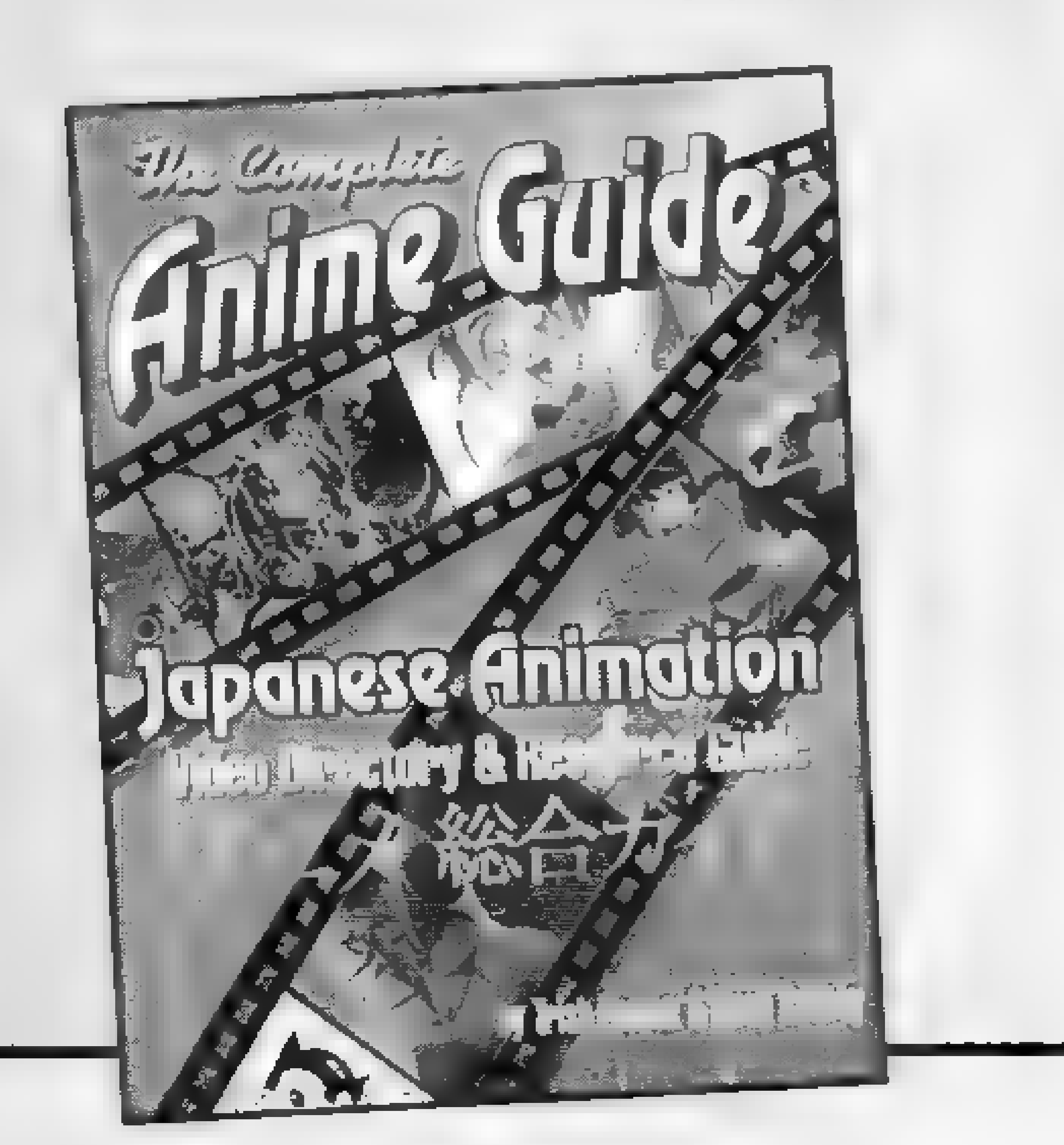
THE COMPLETE ANIME GUIDE

La bibliografía teórica sobre manga y animé no es precisamente extensa, pero en ella podemos encontrar algunas pequeñas joyas, fruto de profundas investigaciones y recopilaciones exhaustivas. **The Complete Anime Guide** se une al grupo de estas grandes obras al ofrecernos realmente, como indica el título, un completo documento sobre el animé editado en Estados Unidos. Este libro, de dimensiones generosas, ha sido escrito por **Trish Ledoux** (directora de **Animérica**) y **Doug Ranney**, que, a lo largo de 216 páginas, elaboran un trabajo imprescindible para cualquier buen aficionado o profesional interesado en el mundo de la animación japonesa.

Básicamente, este libro pretende ser una guía de consulta de todos los títulos editados en Estados Unidos (clasificados por orden alfabético) mostrándolos en pequeñas fichas que incluyen los datos técnicos, resumen del argumento, referencias, clasificación y la imagen de la portada. Aparte, también consta una introducción al animé, una completa guía cronológica, historia del animé en E.E.U.U., directorios de clubs de aficionados y revistas americanas, direcciones de **Internet**, convenciones, editoriales, librerías y muchos detalles más. ¿Sorprendente, no?

La edición corre a cargo de **Tiger MTN Press** y su precio se sitúa en los 19.95$ (menos de 3.000 ptas.), pudiéndose adquirir sin ningún problema a través de los habituales catálogos americanos como el **Advance Comics**. Desde aquí, felicitamos a **Trish** y **Doug** por este fantástico trabajo, y aprovechamos para ofreceros el listado de los títulos publicados en Estados Unidos, que hemos extraído de este mismo libro.

• • • • • • • • • • • • • **Isidro Sánchez**





CINTAS DE VÍDEO

3x3 Eyes (4 cintas)
3x3 Eyes Perfect Collection
8 Man After (4 cintas)
8 Man After Perfect Collection
801 T.T.S. Airbats
8th Man (4 cintas)

AD Police (3 cintas)
Adventure Kid (2 cintas)
Ai City
Akai Hayate (2 cintas)
Akira
Akira (subtitulado)
Akira (Cómo se hizo)
Ambassador Magma (6 cintas)
Angel Cop (5 cintas)
Angel of Darkness (2 cintas)
Animated Classics of Japanese Literature (15 cintas)
Appleseed
Arcadia of my Youth
Area 88 (3 cintas)
Armitage III (3 cintas)
Astro Boy 30th Anniversary (5 cintas)
Astro Boy (13 cintas)

Babel II (4 cintas)
Baoh
Barefoot Gen
Battle Angel
Be Forever Yamato
Black Magic M-66
The Blade of Kamui
Blue Sonnet (2 cintas)
Bubblegum Crash (3 cintas)
Bubblegum Crisis (8 cintas)
Bubblegum Crisis: Hurricane Live 2032
Bubblegum Crisis: Hurricane Live 2033
Brun Up!

Casshan: Robot Hunter (4 cintas)
Castle of Cagliostro, The
Cat Girl Nuku Nuku (3 cintas)
Countdown
Crimson Wolf
Crying Freeman (5 cintas)
Crystal Triangle
Curse of the Undead-Yoma
Cutey Honey (3 cintas)
Cyber City Oedo 808 (3 cintas)
Cyborg 009

Dagger of Kamui, The
Dallos
Dangaio (3 cintas)
Dangard Ace
Demon Beast Invasion (2 cintas)
Demon City Shinjuku
Detonator Orgun (3 cintas)
Devil Hunter Yohko (5 cintas)
Devilman (2 cintas)
Dirty Pair (3 cintas)
Dog Soldier
Dominion Tank Police (4 cintas)
Doomed Megalopolis (4 cintas)
Dragon Half

ITADAS EN EL MERCADO NORTEAMERICANO HASTA 1996

Dragon Knight (2 cintas)
Dragon Pink (3 cintas)

El Hazard (3 cintas)
End of Summer (2 cintas)
Explorer Woman Ray

F3
Farewell to Space Cruiser Yamato
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Fatal Fury The Motion Picture
Final Yamato
Fire Tripper
Fist of North Star

Gaiking
Gall Force (3 cintas)
Gall Force: Earth Chapter (3 cintas)
Gall Force: New Era (2 cintas)
Genesis Survivor Gaiarth (3 cintas)
Genocyber (3 cintas)
Giant Robo (5 cintas)
Gigantor (3 cintas)
Gigantor Retrospective 30 (5 cintas)
Girl from Phantasia, The
Godmars
Go Shogun
Grandizer
Grave of the Fireflies
Great Conquest
Green Legend Ran
Gunbuster (3 cintas)
Guy (3 cintas)
Guyver, The (7 cintas)

Hades Project Zeorymer (2 cintas)
Hakkenden, The (3 cintas)
Harmagedon
Heroic Legend of Arislan, The (3 cintas)
Homeroom Affairs (2 cintas)
Humanoid, The

Iczelion (2 cintas)
Iczer-One (2 cintas)
Iczer 3 (3 cintas)

Judge

Kabuto
Kekko Kamen (2 cintas)
Kimagure Orange Road (5 cintas)
Kishin Corps (4 cintas)

La Blue Girl (2 cintas)
Laughing Target, The
Legend of Lyon, The
Legend of the Forest
Lensman
Leo the Lion (8 cintas)
Lily C.A.T.
Locke The Superman
Lupin III's Greatest Capers
Lupin III: Tales of the Wolf (2 cintas)
Lupin III: The Mystery of Mamo

Macron 1 (3 cintas)
Macross II (3 cintas)
Macross II: The Movie
Macross Plus (3 cintas)
Madox-01: Metal Skin Panic
Magical Princess Gigi
Magical Twilight (2 cintas)
Maps (2 cintas)
Maris the Chojo
MD Geist
Megazone 23
Mermaid Forest
Mermaid's Scar
Metal Fighters Miku (3 cintas)
Mighty Space Miners
Moldiver (6 cintas)
My Neighbour Totoro
My Youth in Arcadia

Nadia (8 cintas)
Neo-Tokyo
New Angel (2 cintas)
New Dominion Tank Police (3 cintas)
Ninja Scroll



Odin
Ogre Slayer
Oh! my Goddess (5 cintas)
One-Pound Gospel
Orguss (8 cintas)
Orguss 02 (3 cintas)
Otaku no Video
Outlanders

Patlabor
Patlabor II
Phantom Quest Corp. (2 cintas)
Phoenix 2772
Planet Busters
Plastic Little
Princess Minerva
Professional, The : Golgo 13
Project A-KO (4 cintas)
Project A-KO Versus Battle (2 cintas)

Ranma 1/2 TV Series (9 cintas)
Ranma 1/2 Collector's Ed. (6 cintas)
Ranma 1/2 Anything-Goes Martial Arts (9 cintas)
Ranma 1/2: The Movie
Ranma 1/2: The Movie II
Ranma 1/2 OVA (4 cintas)

Record of Lodoss War (6 cintas)
Rei Rei
RG Veda (2 cintas)
Rhea Gall Force
Riding Bean
Robot Carnival
Robotech (42 cintas)
Robotech Perfect Collection (21 cintas)
Robotech II
Roots Search
Rupan III (2 cintas)

Samurai Shodown
Shonan Bakusozuku
Silent Möbius
Sohryuden (2 cintas)
Sol Bianca (2 cintas)
Space Battleship Yamato (2 cintas)
Space Warriors Baldios
Spaceketeers
Speed Racer (12 cintas)
Speed Racer, The New ADVS of (4 cintas)
Speed Racer: The Movie
Star Blazers (39 cintas)
Starvengers
Super Deformed Double Feature
Super Dimensional Fortress Macross

Tale of Genji, The
Techno Police 21-C
Tekkaman the Space Knight (2 cintas)
Tenchi Muyo! (10 cintas)
Tenchi Muyo! Miroshi Special
Tenchi Muyo!: Tenchi & Friends Special
They Were 11
Those Obnoxious Aliens
Tokyo Babylon (2 cintas)
Toward the Terra
Twilight of the Cockroaches
Twin Dolls (2 cintas)

U-Jin Brand
Ultimate Teacher, The
Ultraman
Urotsukidoji (6 cintas)
Urusei Yatsura Movie (6 cintas)
Urusei Yatsura OVA (6 cintas)
Urusei Yatsura TV Series (17 cintas)

Vampire Hunter D
Vampire Princess Miyu (2 cintas)
Venus Wars, The

Wanna-Be's
Wicked City
Wind Named Amnesia, A
Wandaria
Wings of Honneamise, The

You're Under Arrest! (2 cintas)

Zeguy
Zenki the Demon Prince (2 cintas)
Zillion (5 cintas)
Zillion Special
Zillion: The Beginning

LOS AUTORES DE OTAKU

Pocos, pero valientes. La nueva hornada de autores españoles ha adoptado el grafismo del manga como antes artistas como **Larroca** o **Pacheco** pudieran hacerlo con los comic-books americanos. Estamos sólo en la línea de partida, sí, pero ya se dejan ver ganas de hacer cosas buenas y evoluciones importantes. **Roger, Olivares** o **Guerrero** ya han pasado la "edad del pavo" del dibujante, ya saben de qué va todo esto y hacia dónde hay que dirigir los pasos. Ahora, sólo cabe esperar que sigan imprimiendo su entusiasmo en cada una de sus páginas y que, muy pronto, sus comics lleguen a Japón... En **Otaku**, aunque sólo fuera en muy corta medida, estaríamos orgullosos de haber contribuido a ello. Así pues, llegados al número 10 (y ya que este mes no tenemos historieta), no estaría mal dar un repaso a la extraordinaria cantera que ha pasado por nuestras páginas

Carlos J. Olivares
El nombre de este joven madrileño comenzaría sonar cuando, hace poco más de dos años, ganara el Segundo Premio del **Concurso Manga** de **NORMA Editorial**. Desde entonces, ha conseguido evolucionar con su propio estilo y se ha convertido en uno de los autores españoles más comerciales. **¡Boum!**, editado por **Camaleón**, fue su primera serie regular, y ahora podría estar está a punto de ver la luz un nuevo proyecto con **Planeta**.

Mateo Guerrero
Joven andaluz que debutaría en el primer número de **Otaku** tras enseñarnos unas páginas de sus comics en el **Salón del Cómic** del 95. **Zeón**, editado por **Camaleón**, ha sido su primera serie regular, y en tan sólo un año su evolución gráfica ha sido impresionante. Las últimas muestras de su trabajo son realmente sorprendentes, y nos hacen pensar que su futuro es mucho más nítido de lo que todos pudimos imaginar al principio.





Roger Ibáñez
Ganó el **Primer Concurso Manga** de **NORMA Editorial** y está considerado por muchos como el mejor (y más lento... je, je) de los autores de manga españoles. La influencia de artistas de todo el mundo, no sólo de los mangas, ha propiciado que este joven barcelonés presente un estilo propio, regular y muy cuidado. Mientras esperamos la inminente aparición de su serie, **Hiromi**, la mayoría pensamos que se podría tratar del primer autor de esta nueva hornada en llegar a Japón.

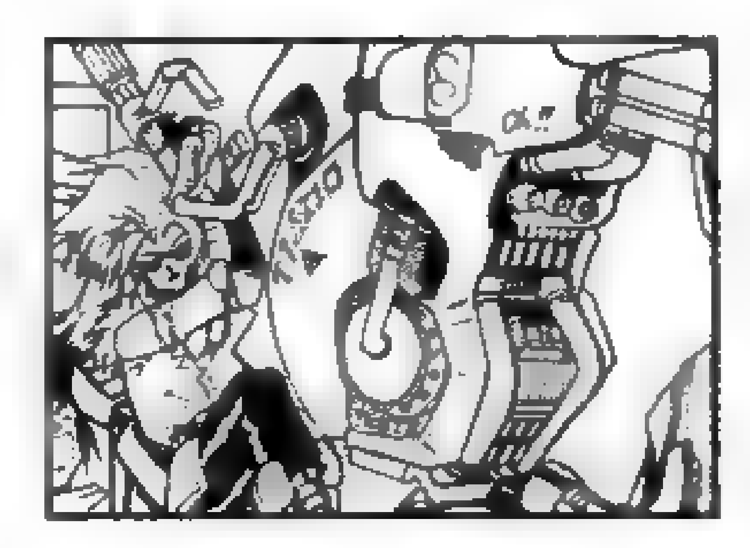
Nacho (Hi no Tori)
¿Qué decir de uno de los creadores de **Dragon Fall**? Su sencillez y facilidad para crear personajes y situaciones divertidas le han situado, junto a **Álvaro,** en un privilegiado puesto en las listas de ventas, ayudado por el amigo **Son Gokuh**. Esa misma razón hizo que creara la mascota del pasado **Salón del Manga**, **Makako**, y que realizara algunas colaboraciones (éstas con mucha menos fortuna) para la revista **Super Juegos**.





David Ramírez
Le descubrimos todos en el pasado **Salón del Manga**, cuando ganó el Premio al Mejor Personaje con su historia titulada **Mi Pequeño Tomoka**. Sus cualidades tanto para los guiones como para el dibujo, hicieron que pronto los chicos del **Estudio Inu** le rescataran para su revista **Kame**. A partir de entonces, las propuestas le han llovido, y ha realizado trabajos como **Makako**. Posiblemente, veamos su primer serie regular bajo el sello de **Camaleón**, aunque ya se ha hecho un hueco en las páginas de **Otaku** con su **eSeDé**.

Jose María Reyes
Es el último en entrar en el club, ganando el **Segundo Concurso Manga** de **NORMA Editorial**. Aunque está un poco por debajo que el resto de sus colegas, su buen hacer y sus ganas apuntan a que se convertirá en uno de los nombres a tener en cuenta a lo largo del año. De momento, ya hay un proyecto con **Camaleón** que podríamos ver dentro de muy poco...



HISTORIETAS PUBLICADAS EN OTAKU

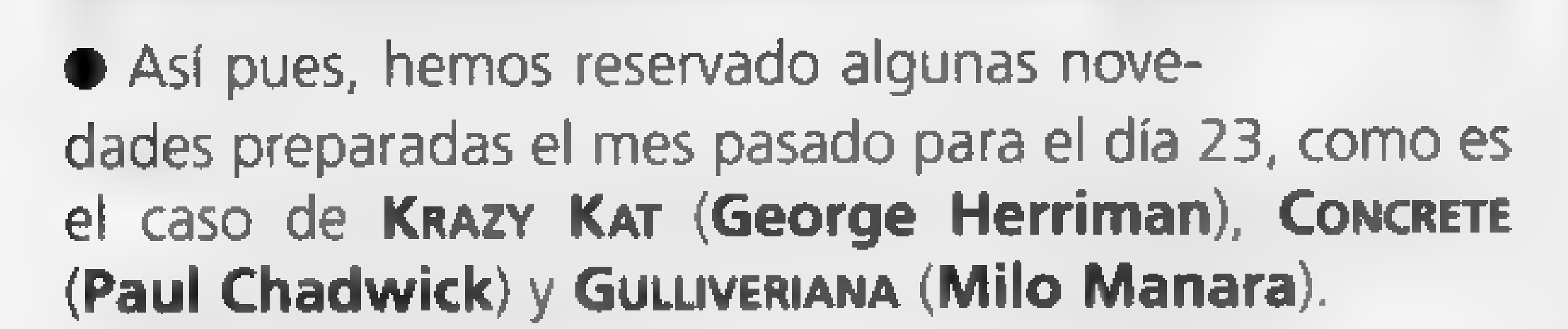
OTAKU Nº1	
Carlos J. Olivares:	Cuando se piensa... demasiado (4 págs.)
Mateo Guerrero:	Senda (8 págs.)
OTAKU Nº2	
Roger Ibáñez y Roque González:	Amos de la Noche (4 págs.)
Nacho:	Otaku Chronicles (2 págs.)
Carlos J. Olivares:	1 de Noviembre (8 págs.)
OTAKU Nº3	
Roger Ibáñez y Roque González:	El último día de Judith Coen (8 págs.)
Nacho:	Otaku Chronicles (1 pág.)
OTAKU Nº4	
Carlos J. Olivares:	Judge Babes Corp. (8 págs.)
Kokomos Studio:	Watashi Video (1 pág.)
Nacho:	Otaku Chronicles (2 págs.)
OTAKU Nº5	
Roger Ibáñez y Roque González:	Mor (8 págs.)
Kokomos Studio:	Watashi Video (1 pág.)
Nacho:	Otaku Chronicles (2 págs.)
OTAKU Nº6	
Mateo Guerrero:	Ansiada Libertad (8 págs.)
Nacho:	Otaku Chronicles (1 pág.)
OTAKU Nº7	
José María Reyes:	Dead or Alive * (8 págs.)
Nacho:	Otaku Chronicles (2 págs.)
OTAKU Nº8	
David Ramírez:	Nininja (8 págs.)
Nacho:	Otaku Chronicles (1 pág.)
OTAKU Nº9	
Kinshi no Hito y Raúle:	Braingel (8 págs.)
David Ramírez:	Esedé (2 págs.)
OTAKU Nº10	
Nacho:	Otaku Chronicles (1 pág.)

*Ganadora del Segundo Concurso Manga de NORMA Editorial.

La Redacción

NORMA NEWS

Para este mes de abril, tenemos un montón de novedades que se suman a las previstas para el próximo **Salón del Cómic**, que, por cierto, tendrá lugar en Barcelona entre el 9 y 12 de mayo en la Estación de Francia. Además, este mes, y como cada año, adelantamos dos días la salida de las novedades, dado que el 23 de abril es el día del libro.

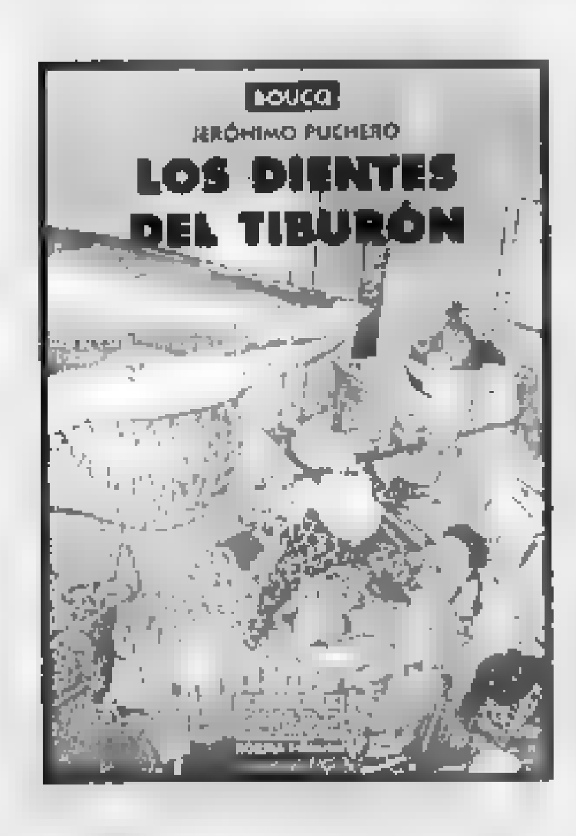


Krazy Kat

● Así pues, hemos reservado algunas novedades preparadas el mes pasado para el día 23, como es el caso de **Krazy Kat** (**George Herriman**), **Concrete** (**Paul Chadwick**) y **Gulliveriana** (**Milo Manara**).

● Por otra parte, tenemos el placer de presentaros la primera entrega de la saga **Storm, El planeta viviente**, que pertenece a la colección **Pandora**. La serie ha sido realizada por el creador de **Imperio de Trigan**, **Don Lawrence**, y esta vez la fantasía nos traslada hasta un planeta lleno de sorpresas y misterios donde se esconde un gran secreto.

● Con el acontecimiento del **Salón del Cómic**, **NORMA Editorial** lanza títulos francamente destacados y de autores igualmente relevantes. Tal es el caso de una nueva entrega de **Lorna**, creado por **Alfonso Azpiri**, que nos presenta cinco historias cortas dotadas de gran imaginación y habilidad.



● El autor francés **François Boucq** nos obsequia con su última creación, **Los Dientes del Tiburón**. Se trata de una divertida y un tanto surrealista historia de su extraño y ya popular personaje **Jerónimo Puchero**. Una vez más, este estupendo autor sabe hacer reir y mantener en vilo a los lectores.

● Los aclamados autores de origen francés **Shuiten** y **Peeters**, autores de la serie **Las Ciudades Oscuras**, nos presentan, dentro de esta serie, un álbum cargado de ironía y sorpresa. **La Chica Inclinada** es la sorprendente historia de una niña que no puede mantenerse recta y tiene que vivir inclinada a causa de un accidente, hecho que provoca sorpresa entre los científicos. El curioso guión y la precisión del dibujo hacen de este tándem uno de los más apreciados del cómic europeo.



● Dentro de una línea más infantil se nos presenta la última obra del holandés **Joost Swart**: **El periódico extraordinario**. Este álbum narra las aventuras de dos personajes envueltos en líos y malentendidos que tienen como fondo un periódico muy particular y periodistas despistados. Disponible en catalán y castellano.

● Tres son los libros que el ilustrador **Luis Royo** habrá publicado después de la esperada salida de **Secrets**. Esta vez las ilustraciones tienen una temática común, la bella y la bestia. Con inconfundible estilo y sorprendente habilidad para la ilustración fantástica, **Royo** nos obsequia, con todo detalle, los secretos que se esconden entre la bella mujer y la bestia más horrenda. **Secrets** es una buena elaboración de los dos extremos.





● Otra novedad muy esperada es la segunda entrega de **El perfume del invisible**, de **Milo Manara**. Subtitulada **Desnuda por la ciudad**, exprime al máximo las habilidades del autor a la hora de crear las mujeres más imponentes y atrevidas. **Manara** no cesa en crear un ambiente sensual y lleno de deseo del que todos podremos disfrutar.

● Otro de los autores españoles que tienen un gran éxito y prestigio dentro y fuera de nuestro país es **Miguelanxo Prado**, que ahora nos ofrece el álbum **Stratos**. En él nos narra la increíble historia de unos hombres pequeños que viven en lugares de lo más extraño. **Prado** nos concede el privilegio exclusivo de sorprendernos con su obra.



● Para finalizar, deciros que, para el **Salón, NORMA Editorial** presentará su nuevo catálogo editorial con todos los títulos publicados hasta el momento, precios, referencias y señas sobre las futuras novedades y hoja de pedido por correo. Para que no os quedéis con las ganas.

Dossier GAINAX

No deja de sorprender que, en el país de los *zaibatsu*, o grandes empresas de estructura casi feudal, nos encontremos con que una pequeña compañía ha prosperado desde la más baja militancia de productores aficionados, hasta el nivel de profesionalidad y reconocimiento internacional que Gainax se ha sabido labrar a lo largo de los años. Esta escalada, al más puro estilo americano, nos ha dejado una producción más bien escueta -al menos en lo que al animé se refiere-, aunque de innegable calidad.

Los Orígenes del Mito.

En agosto de 1981, un grupo de estudiantes del área de Osaka coincidieron para organizar **Daicon III**, la Vigésima Convención Anual Japonesa de Ciencia Ficción. La principal atracción de dicha convención fue el corto de animación que acompañó a la inauguración. Con alrededor de cinco minutos de duración, este corto no fue producido por ningún estudio de animación profesional, sino por un grupo de voluntarios de entre los organizadores, que se hallaban en posesión de escuetos conocimientos de animación, y que invirtieron en ello todo el verano.

Aparte de esto, la venta de *garage kits* y camisetas conmemorativas demostró la viabilidad como negocio de la iniciativa. Arropados por el éxito, los responsables de la iniciativa abrieron **General Products** en Momodani (Osaka) en febrero de 1982. Ésta fue la primera tienda especializada en *merchandise* de ciencia ficción abierta en Japón. Pese a los esfuerzos que la dirección de **General Products** les exigiría, no dejaron de dar soporte e involucrarse en las más diversas actividades de otaku de las que tenían conocimiento.





Arriba tenemos a la sensual Nadia, y debajo el equipo Gainax.

Entre 1982 y 1985, de la mano de **Daicon Films**, el nombre que decidieron adoptar, verían la luz, aunque no serían distribuidas en los circuitos comerciales, una serie de parodias de *tokusatsu*, o series de efectos especiales en imagen real.

Así, en agosto de 1982, mostraban **Kaiketsu Nootenki**, la parodia de 10 minutos de una serie de 1979 patrocinada por **Bandai**. La historia se basaba en el cliché del chico solitario que recorre el mundo desfaciendo entuertos, ayudado por un supertraje cuasi milagroso, que le dota de los superpoderes de rigor. Si bien las producciones originales resultan hilarantes de *per se*, gracias a la ingenuidad de sus planteamientos, imaginaos lo que se puede sacar de la sátira y la parodia sobre el género. Esta obra estaría dotada de una segunda parte, realizada en enero de 1984.

En agosto de 1982, también rodarían **Aikoku Sentai Dai-Nippon** -algo así como **Fuerza de Intervención Patriótica Gran Japón**-, también de 10 minutos y en la que arremetían con el genero del *sentai* o supergrupo. Si sois de los que os partís pecho y espalda viendo **Mighty Morphing Power Rangers** o **VR Troopers** ya sabéis lo que es eso del *sentai*.

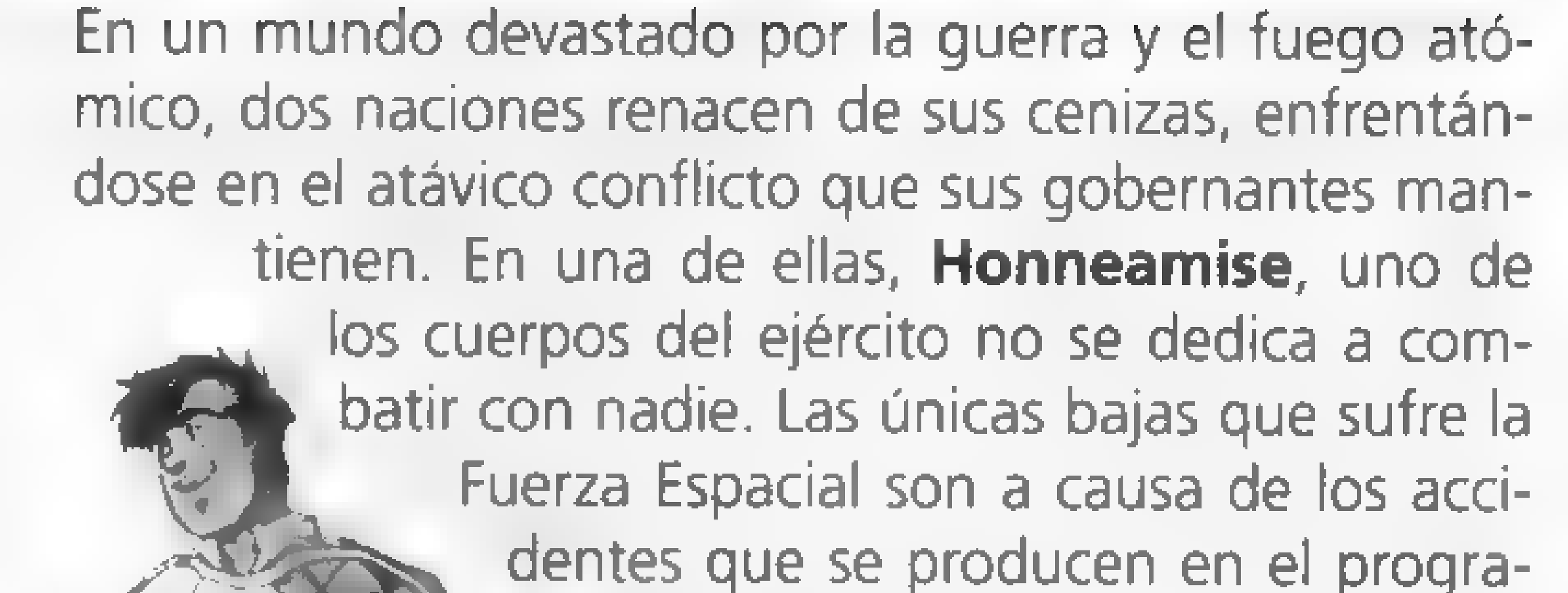
Casi de la misma época, marzo de 1983, data la obra maldita de **Daicon**: **Kaettekita Ultraman**, o **El Regreso de Ultraman**, que al parecer ni siquiera aparece en los artículos oficiales publicados en su país sobre la obra de **Daicon**, por estar basada en el clásico personaje cuyo *copyright* pertenece a **Tsuburaya Productions**. Sólo decir que duraba 10 minutos y también estaba en formato 8mm.

Entre enero de 1984 y diciembre de 1985, rodarían **Yamato Orochi no Gyakushû**, traducible por **La venganza de Yamato Orochi**, basada en la figura mitológica del *Orochi*, criatura muy similar a la hydra de la mitología mediterránea, que murió -según la tradición- a manos de uno de sus héroes culturales y de cuyo interior salió la espada mítica que es uno de los tres símbolos sagrados de la casa imperial japonesa, **Kusanagi**. La película duraba 85 minutos, y pasaban del formato

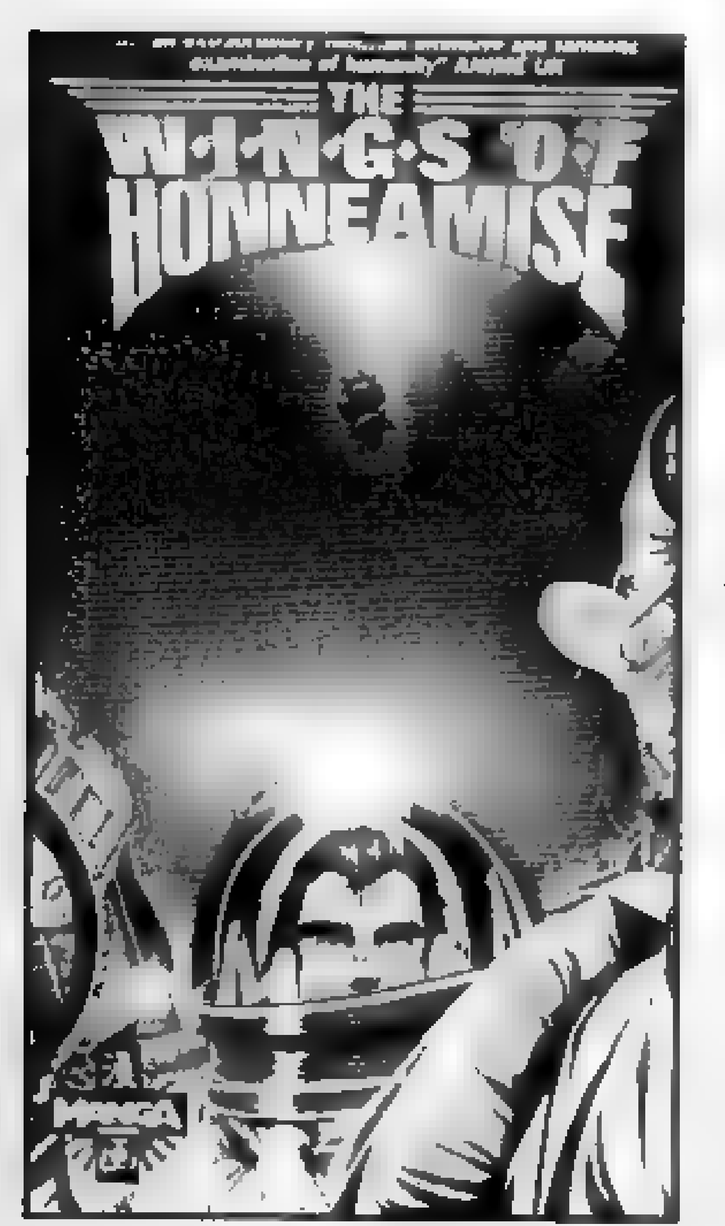
8mm a un más ambicioso 16mm.
Durante ese intervalo, en 1983, y coincidiendo con el regreso de la Convención a Osaka, en su Vigésimo Segunda edición, la **Daicon IV**, de nuevo se encargarían del Corto de la inauguración, protagonizado por una versión prototípica de **Misty May**, la mascota de **General Products** que se convertiría en todo un icono entre los *otaku*, y que les valdría un premio otorgado por la prestigiosa revista **Animage**. Este corto poseía una calidad casi profesional y causó verdadera sensación entre el público.
En septiembre de 1984, en **Daicon** comenzaron a plantearse el más atrevido de sus proyectos. Se trataba de un largometraje que precisaría de un alto presupuesto, y que se realizaría íntegramente como animación. A finales del mismo año, se creó **Gainax Co. Ltd.**
A principios de 1985, comenzarían a preparar el anteproyecto y las demos, y empezarían a buscar inversores. En agosto de ese mismo año, **General Products** patrocinaba el primer **Wonder Festival**, una exposición-mercado anual del Garage Kit. Esta feria, en todo similar a nuestro **Salón del Cómic**, acabó pasando de anual a semestral, siendo sus dos ediciones denominadas de Verano y de Invierno.

HONNEAMISE

En 1987, **Ôritsu Uchuûgun: Honneamise no Tsubasa**, aquí editada por **Manga Films** -pésimamente, todo sea dicho- como **Royal Space Force**, vio la luz en los cines de Japón. Fue la primera producción profesional de **Gainax**, y contó con un presupuesto millonario proporcionado por **Bandai Corp.**, líderes de la juguetería en su país, y que por primera vez producían una película para su visionado en cine. Este presupuesto, nunca visto con anterioridad, ascendió a los ochocientos millones de yens y aunque el largometraje obtuvo un bastante limitado éxito en su estreno, en foros internacionales se tiene como una de las mejores películas de todos los tiempos.



Esta historia narra las peripecias de un grupo de jóvenes -y no tan jóvenes- idealistas que, durante la guerra que se desarrolla en un mundo completamente inventado pero verosímil, sueñan con salir al espacio. Como comentábamos antes, la acogida del público, poco acostumbrado a productos serios y de alta calidad, fue bastante fría y desapasionada, sobre todo teniendo en cuenta que el alto presupuesto permitió una calidad gráfica que incluso hoy día resulta difícil de encontrar, y una banda sonora de superlujo de la mano del mismísimo **Ryuichi Sakamoto**, uno de los músicos mejor pagados del mundo.



Cubierta de la edición americana subtitulada.

Posteriores éxitos comerciales no han podido limpiar el estigma que representa el relativo fracaso comercial de **Honneamise**, pero sí han servido para que mucha gente diese una oportunidad a este film, arropado por los mismos, y forzar un replanteamiento sobre las razones de dicho fracaso.

En un mundo devastado por la guerra y el fuego atómico, dos naciones renacen de sus cenizas, enfrentándose en el atávico conflicto que sus gobernantes mantienen. En una de ellas, **Honneamise**, uno de los cuerpos del ejército no se dedica a combatir con nadie. Las únicas bajas que sufre la Fuerza Espacial son a causa de los accidentes que se producen en el programa que pretende poner a un hombre en órbita. **Honneamise** es la historia de uno de estos héroes incomprendidos, **Shiro Ladhat**, que se presenta voluntario para pilotar la nave que supone las últimas esperanzas para salvar un programa espacial agonizante por los recortes de presupuesto.
Entre las motivaciones de **Shiro** para presentarse voluntario, destaca su relación con una joven fundamentalista, practicante de una religión basada en recordar la locura del hombre, que tras robar a los dioses el fuego, lo utiliza para acabar con sus semejantes sin ningún tipo de restricciones, morales ni éticas. **Shiro** decide hacer suya la misión de demostrar a la humanidad que el mundo en el que habita es muy pequeño, que más allá de sus pequeñas rencillas territoriales hay mucho espacio desconocido y virgen puesto ahí para que el hombre lo conquiste y ocupe...
Viniendo de la pluma de un guionista japonés, cuyo claustrofóbico sentido de insularidad les ha movido a largas y cruentas guerras para anexionarse territorios a cualquier precio, esta idea de la Isla Tierra resulta agradablemente integradora, razón por la que esta película ha recibido loores de la crítica internacional durante años, poniéndola por delante de megahits taquilleros como **Akira**. El relativo fracaso comercial de la misma se puede achacar al exceso de seriedad en el planteamiento y a una trascendencia que, en su momento, tal vez saturó a la afición de entonces, que se encontraba a un nivel muy similar al de nuestro país en la actualidad.



TOP O NERAE!

Si el éxito no acompañó demasiado al estreno de **Honneamise**, no sucedió lo mismo con **Top o Nerae!**, que se podría traducir por **¡Hacia la Cumbre!**, inédita aun entre nosotros pero conocida por casi todo el mundo gracias a su edición americana: **Aim for the Top!: Gunbuster**. Este OVA de tres episodios contaba, además, con los diseños de personajes de **Haruhiko Mikimoto**.

Narraba las desventuras de la joven **Noriko Takaya**, huérfana de una guerra contra un desconocido invasor de más allá de las estrellas, y cuya única meta reside en enfrentarse a estos misteriosos seres y vengar a su padre. Con un contenido meramente paródico, tanto del exceso de tecnología en el animé como del rígido sistema de enseñanza nipón, resultó contener elementos altamente realistas mezclados sabiamente con exageraciones fuera de escala.

La tecnología representada en esta obra resulta -en su primer tercio al menos- altamente creíble. Basándose en la teoría del "Éter" -que promulga la existencia de una substancia en el espacio, denominada Eter, que afecta las propiedades físicas del supuesto vacío y lo que por él se desplaza-, hace tiempo desestimada por los científicos, los viajes espaciales se realizan a velocidades muy próximas a la de la luz, con el consiguiente efecto de dilatación temporal. Este efecto provoca el que la protagonista se encuentre de pronto saludando a la hija de una compañera de clase que tiene su misma "edad relativa". Cuando la cosa se desmadra, es de manera verdaderamente espectacular, con *mechas* de centenares de metros de altura y una bomba construida a partir de la masa del planeta Júpiter.

Aun así, el producto final quedó perfectamente equilibrado, marcando el punto de partida para una de las más emblemáticas empresas dedicadas al animé de todos los tiempos, sólo comparables en prestigio a sellos del empaque y abolengo de **Toei** o **Sunrise**. Aparte de servir como punto de partida para toda una serie de productos **Gainax**, **Gunbuster** marcó la pauta a seguir en cuanto a recursos narrativos se refiere y con aspectos técnicos tales como, por ejemplo, los de la inolvidable escena -mérito compartido por **Anno** como director y **Mikimoto** por el diseño- en la que la protagonista se gira furiosa, con su busto moviéndose libremente con toda naturalidad. Esta naturalidad en los movimientos y en los detallados, más la seriedad que subyacía tras el elemento critico-paródico, crearon escuela, así como una tendencia gráfica en el tratamiento del cuerpo femenino en acción, que recibió el dudoso nombre de "línea de busto bamboleante" -traducido más o menos literalmente de la transcripción de una mesa redonda, en la que ambos creativos se echaban mutuamente en cara la paternidad de la idea-.

Repleta de guiños cinéfilos, cienciaficcioneros y del más puro *otaku* militante, nadie puede verla y permanecer indiferente a su encanto. Por cierto, que el OVA fue editado entre octubre de 1988 y julio de 1989.







Todas estas estupendas ilustraciones de Mikimoto se recogen en su art-book "My Time", que se puede encontrar en algunas librerías españolas.

N A D I A



Puesto que en su currículo ya contaban con una película y un OVA, la evolución lógica de **Gainax** debía decantarse hacia una serie de televisión. Y en efecto, también hubo serie de televisión. Ésta llevó por título **Fushigi no Umi no Nadia**, despedazada entre nosotros gracias a **Telecinco** -y proveniente del mercado italiano- como **El Misterio de la Piedra Azul**, que en marzo de 1990 comenzó a emitir el canal **NHK,** copartícipe en su producción.



En ella, asistíamos a una aventura de corte verniano, en la que un joven inventor decide ayudar a una chica misteriosa a escapar de las garras de unos asaltantes que pretenden arrebatarle una no menos misteriosa joya que luce colgada del cuello. Para ello, **Jean** utiliza el avión que presentaba en la Exposición Universal, ambos acaban cayendo en el mar y son recogidos por un extraño navío sumergible.



Algo aparentemente tan trivial acaba como el rosario de la aurora, con unos malos pardillísimos con un corazón de oro, unos buenos cargados de misterio, secretos ancestrales y un archivillano de los de antes, de aquellos que, o gobiernan el mundo, o lo envían todo a hacer puñetas para que nadie lo pueda disfrutar en su ausencia. La presencia del **Nautilus** del mismísimo **Capitán Nemo** -que por cierto, me sigue pareciendo calcado al **Capitán H. Global** de **Macross**-, una ambientación decimonónica bastante innovadora y el tratamiento en general que se les da a los personajes secundarios, convierten esta serie tan maltratada aquí en una obra de arte y culto allende nuestra piel de pollino. Y por si fuese poco, las influencias literarias en el guión no se detienen en **Jules Verne**, pues también aparecen variadas referencias a la obra de **Jonathan Swift**, a la mítica **Atlantis** y el inevitable guiño para el otaku más radical, en el diseño del **Nautilus II** y los uniformes de su tripulación.



Arropada por el éxito de la serie, poco después llegaría una película secuela.
Entroncada directamente algunos años después de finalizar la misma, en ella se retoman la figura de los dos protagonistas, **Nadia** y **Jean**, que se ven envueltos en una conjura internacional para -cómo no- gobernar o destruir el mundo. Inteligentemente, no repetirían en la película el villano de la serie ni la tripulación del **Nautilus**, evitándose de esa manera el destrozar un final redondo -el de la serie- y creando una suerte de epílogo que completaba las aventuras de estos entrañables personajes.
La amenaza procedía esta vez de un científico que trataba de suplantar a los principales dirigentes mundiales por muñecos mecánicos "vivientes" supeditados a su control. A través de ellos, pretende gobernar el mundo o, si no lo consigue, acabar con él.
También pudo verse -el que tuvo la suerte de engancharla el día que la programaron a traición y con alevosía, sin mediar anuncio ni promoción alguna- en nuestra pequeña pantalla "amiga". No estaría de más el que algún avispado productor foráneo recuperase la serie y la editase en vídeo, sin que sea obligatorio el volverla a doblar -aunque sería muy recomendable-.



Aquí vemos los diseños preliminares de la serie, siendo Nadia el personaje que más cambió.

OTAKU NO VIDEO

En 1991, aparecería uno de los más sorprendentes OVAs de la historia. En dos partes, componía un retrato de toda una generación y, de forma marginal, humorística y paródica, daba un divertido "repaso" a la historia de **Gainax**. Me estoy refiriendo a la aquí inédita -y que resultaría sacrílego editar doblada- **Otaku no Video 1982** y **More Otaku no Video 1985**.



La primera de las dos se nos muestra a modo de estudio del fenómeno otaku en Japón, mezclando dramatización animada con declaraciones de otaku "auténticos", acompañadas de datos "estadísticos" al más puro estilo *reality show*.
Los segmentos animados nos presentan el ascenso de un grupo de otaku radicales que crean una pequeña empresa relacionada con el animé que, poco a poco, progresa hasta convertirse en un gigantesco grupo empresarial, mientras que los fragmentos "documentales" nos muestran al "auténtico" otaku como un ser enfermizo, vicioso y sin personalidad, carne de psiquiátrico, en sus más variadas variantes, desde el reprimido sexual consumidor de videojuegos eróticos hasta el militarista amante de las reproducciones de armas a escala real de aire comprimido, orgulloso de su último trucaje para dar más potencia al émbolo. Todos pasan por la pletina de este particular microscopio, que destroza con su pretendida seriedad los estereotipos del otaku por un lado, mientras nos va enseñando el auténtico idealismo de los verdaderos amantes del animé, mostrándonos su resignación al acudir a un estreno y hacer horas de cola, o su determinación y poder de resolución al crear sus propias películas.

La segunda parte nos sitúa tres años después, cuando **General Products** ha dejado de ser un negocio entre amiguetes para pasar a ser todo un gigante de la industria del entretenimiento. Asistimos a la realización, pues, de un sueño, cuando su presidente, **Tanaka,** decide llevar a cabo su intención de ser el Otaking -expresión híbrida y juego de palabras que puede significar tanto "El Rey Otaku" como "convirtiendo en otaku"-. La última parte de esta obra adopta tonos desmadrados y paranoicos, transformándose de delirante parodia en deliciosa obra de ciencia ficción.



En febrero de 1992, **General Products** se fusionaría con **Gainax**. Esta fusión tendría por objeto el homogeneizar y coordinar tanto la producción de animé como la de videojuegos (más sobre ello en un próximo apartado). Para ello, hubieron de desvincularse de la organización de los **Wonder Festival**, siendo el decimotercero -enero 1992- el último que auspiciarían.

EVANGELION



La actualidad nos vuelve a poner el nombre de **Gainax** en la primera página de todas las revistas que tratan sobre animé, tanto en Japón como allende sus fronteras. Las primeras y difusas noticias, dejaron pronto paso a las primeras y espectaculares imágenes. Una nueva serie se encontraba en preparación, que recibía el críptico nombre de proyecto **EVA**, barajándose como involucrados en su realización nombres de la talla de **Hideaki Anno** o **Yoshiyuki Sadamoto**. Poco a poco, el proyecto fue tomando

forma, y un título comenzó a aparecer tímidamente mencionado: **EVANGELION**. Y, además, se confirmaba que la serie marcaría el regreso del *dream team*: **Sadamoto** y **Anno** volvían a trabajar juntos, cinco años después del éxito cosechado con **NADIA**. Octubre de 1995 señaló el lanzamiento de la segunda serie de televisión realizada por **Gainax**: **SHINSEIKI EVANGELION, NEON GENESIS EVANGELION**. Esta serie, entroncada directamente con su tradición de elaborar productos más complejos de lo que se aprecia a simple vista, nos habla de la forma en que la gente vive sus vidas y la manera en que les dan sentido a ellas, basándose en cuestiones como la relación entre padres e hijos, alcanzar la madurez emocional y enfrentar la realidad y los sueños. Todo ello en el incomparable marco que crea una serie considerada como el mejor exponente actual del género del *mecha animé*.

Es el año 2015. La Tierra se recupera de la última gran catástrofe ecológica: la fusión de los bancos de hielo de la Antártida, conocida como **Segundo Impacto** -¿tal vez de un cometa o meteorito? ¿el famoso **Hyakutake**, que nos acertará en su viaje de vuelta?-. Misteriosos atacantes, conocidos como *Angels* se dedican a asaltar **Tokyo-3**, ocasionando una destrucción sin precedentes. Tanto su origen como sus motivaciones permanecen sumidos en el más absoluto de los misterios, pero su capacidad de devastación resulta formidable.





Shinji a manos de su máquina.

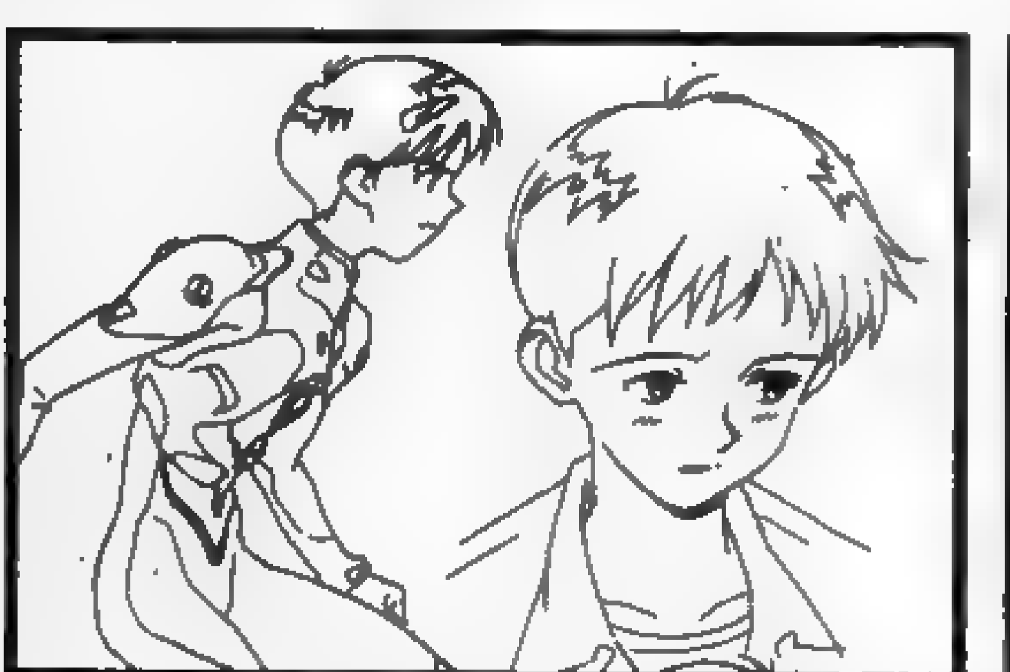
Como era de esperar -imperativos del género, por supuesto-, la única esperanza de la humanidad estriba en las *Máquinas de Combate Humanoides Multi-Operativas Evangelion*. **Shinji Ikari**, nuestro sufrido protagonista, resulta uno de los tres pilotos escogidos por la organización **Nerv** para pilotar los tres prototipos de esta fenomenal arma. Cómo se desenvolverán en su nuevo entorno es algo que solo el visionado -soñad, soñad- nos podrá desvelar algún día. Bueno, una o dos frases estratégicamente situadas también podrían, pero no tiene la misma gracia, ¿verdad?

Personajes

De entre los personajes principales me gustaría destacar algunos, los que considero más emblemáticos:

Shinji Ikari

El protagonista. Con sólo 14 años ha sido elegido para pilotar el **Evangelion Unit One**. Huérfano de madre desde muy tierna edad, lleva muchos años separado de su padre, que precisamente le llama a **Tokyo-3** con el tiempo justo para que se enfrente a un *Angel*, como operador del *Evangelion*. Algunas fuentes se refieren a él como el **Tercer Niño**.





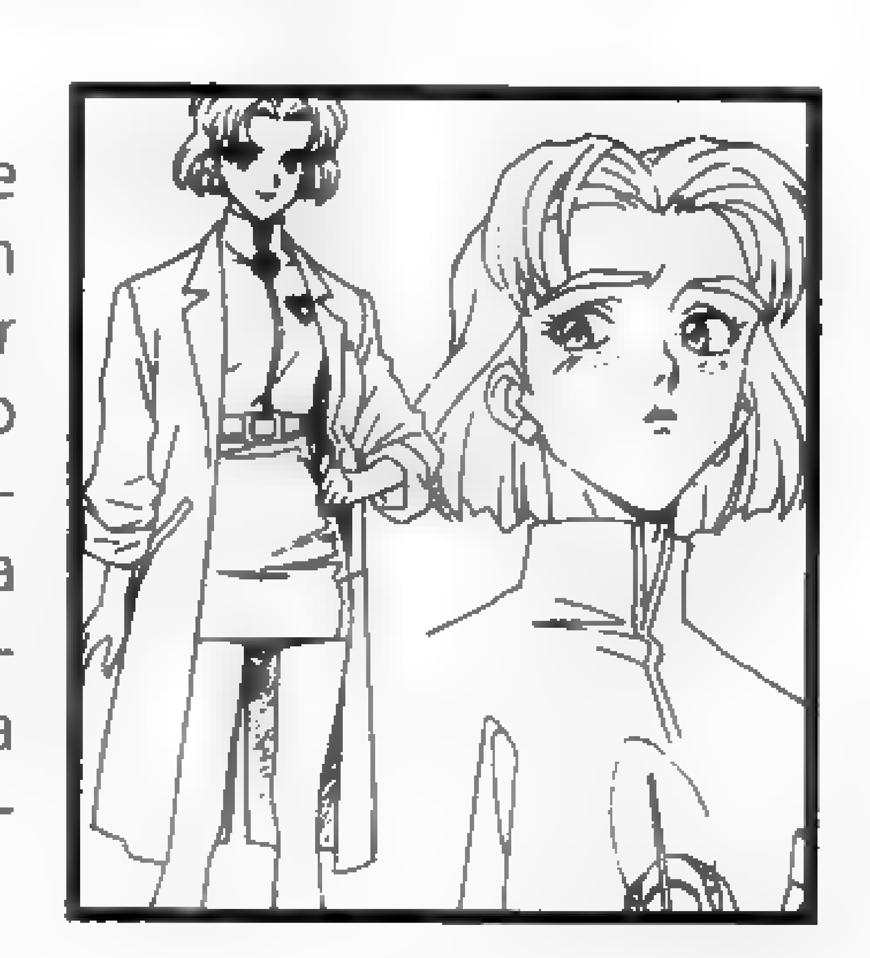


Gendou Ikari

La coincidencia de apellidos no es accidental. El Comandante Supremo, gran capitoste de **Nerv**, es tanto el Director Jefe del proyecto de desarrollo *Evangelion* como el padre del protagonista. Tiene 48 años y misterios a mansalva lo envuelven.

Misato Katsuragi

Jefa de Operaciones de **Nerv**. Esta atractiva joven de 29 años es la superior directa de **Shinji**. A lo largo de la serie, su relación derivará desde la mera frialdad de superior/subordinado hasta la de interdependencia cuidador/protegido.



Rei Ayanami
Operadora del **Evangelion Unit Zero**. Ha sido entrenada en el manejo de las unidades *Evangelion*, pero sufre un grave accidente durante una prueba. También tiene 14 años y se refieren a ella como el **Primer Niño** -puntualicemos aquí: el término utilizado para referirse a ellos es "*kodomo*", que carece de género en japonés, pero yo prefiero usar el genérico masculino en español, aunque se trate de una chica; la razón es la de mantener el equívoco que dichas referencias indirectas crean con respecto al sexo de los pilotos-.

Asuka Langley Sohryu
La piloto del tercer y último prototipo *Evangelion*. Parte alemana, parte japonesa, no soporta perder. El **Segundo Niño**, como a veces se refieren a ella, también tiene 14 años. Su primera aparición se produce en el octavo episodio de la serie.



Una vez vistos los personajes principales, ¿echamos un vistazo al resto de elementos que ayudan a conformar el opresivo ambiente de ***Evangelion****? Empecemos por la estrella indiscutible del Show:*

Máquina de Combate Humanoide Multioperativa Evangelion
Son el caballo de batalla con el que **Nerv** combate a los *Angels*. Estos gigantescos *mechas* están directamente *linkados* al cerebro y al sistema nervioso de sus operadores. Pese a que precisan de cables para conectarse a una fuente externa de energía para operar los sistemas de armamento, pueden así mismo operar a partir de su planta motriz interna durante breves períodos de tiempo, hasta un máximo de un minuto. Existen tres prototipos, denominados respectivamente **Unit Zero**, **One** y **Two**.



Angels
De formas y apariencias de lo más variado, componen el grueso del enemigo, la amenaza ■ destruir para que la humanidad sobreviva. Tanto su origen como su objetivo real o sus motivaciones permanecen en el más hermético de los secretos.





Tokyo-3
Una ciudad en construcción, diseñada para hacer frente a los *Angels*, en la que se encuentra ubicado el cuartel general de **Nerv**. Está construida en forma de fortaleza, en el interior de algunos de cuyos monolíticos edificios se oculta una amplia y variada panoplia de armamento para ser usado por los *Evangelion*. Para los que conozcáis algo de la geografía del Japón, se sitúa en las proximidades del lago Ashino, en Hakone.

Agencia Especial Nerv
Organización dependiente del Comité de Seguridad de las Naciones Unidas, cuya existencia permanece en secreto para la opinión pública. Poseen tecnología superavanzada -con respecto al resto del mundo, se entiende-, que han puesto al servicio del diseño de las unidades *Evangelion*.

Y tras esta breve pero completa reseña, poco me queda ya que explicar sobre **Evangelion**, excepto que **Yoshiyuki Sadamoto** dibuja la versión manga, que edita **Shonen Ace Monthly**, "revista" mensual de la mastodóntica **Kadokawa Shoten**, y que está recopilada en tomos dentro de la línea **Kadokawa Ace Comics**. Si os gusta el dibujo de este gran artista, disfrutaréis de lo lindo con sus páginas.



En el equipo creativo de la serie se acabaron confirmando los siguientes nombres y roles:

Hideaki Anno como director de la serie, diseñador mecánico y guionista. **Yoshiyuki Sadamoto** como diseñador de personajes. **Ikuto Yamashita** como diseñador mecánico y de ambientes. **Hiroshi Katô** como director artístico. **Shirô Sagisu** firma la partitura musical.

MULTIMEDIA

Si bien los primeros pasitos que dieron en el mundo del animé los realizaron desde una aproximación *amateur* y con pocos medios, ambos *openings* o aperturas para las **Daicon III** y **IV** sirvieron como precedente para algunos de sus trabajos posteriores. Entre ellos, destacan las animaciones para anuncios y videoclips.
En 1987, producirían para **BOOWY** -ni idea- el vídeo de promoción **Marionette**, así como el anuncio **Hyper Robot Combo** para **Victor TV**.
En 1988, aparecen oscuras referencias a una pieza en vídeo para venta directa, con imagen real, y que obedece al nombre de **Dragonquest Fantasía Video** y no aparece más información que su fecha de salida, diciembre. Supongo que sentirían añoranza de su época como **Daicon Films**.
El año siguiente, **Gainax** crearía animación para dos videoclips: **Tomoyasu Hotei Guitarhythm** y **Fenece of Defence Detano 6**.

Dentro del panorama de los videojuegos, que durante el tiempo en que no han creado animé han supuesto una segura y regular fuente de ingresos para **Gainax**, en 1989 aparecería **Denô Gakuen Scenario 1 -Cyber Escuela Escenario 1-**. No poseo información referente a la plataforma para la que fue diseñado este juego -crípticamente reseñado como *computer game*-, pero apareció editado por **General Products**. Lamento el barullo que la organización del artículo pueda acarrear, pero esto sucedió antes de la unificación de ambas empresas, en febrero de 1992, hasta entonces, todos los productos informáticos aparecen bajo el sello **General Products**. Ese mismo año aparecería la segunda parte de este juego.

En 1990, la tercera parte de **Denô Gakuen** se anticiparía por muy poco a **Silent Möbius: Case Titanic**. Y siguen sin aparecer datos sobre la máquina a la que estaba destinado el juego. Huelga comentar que este último se basaba en personajes y situaciones procedentes del manga homónimo de **Kia Asamiya**.

El año 1991 nos trajo la cuarta entrega de **Denô Gakuen**, así como **Super Battleskin Panic** y **Princess Maker**. Sobre éste diré que se convirtió en un éxito sin precedentes, dado lo inusual de la temática. Se trataba de un juego de simulación sobre la crianza de una niña. Lo siento, no más datos.
La fusión de ambas ramas de **Gainax**, bajo cuyo epígrafe aparecerán a partir de entonces todos sus productos, marca este año 1992, que culminaría con la aparición del juego **Fushigi no Umi no Nadia**, basado en la serie de igual nombre, y por otra parte la aplicación para **Windows** -lo siento, no indican dónde conseguirla- **Fushigi no Kabe no Alice**, que podríamos traducir por **Alicia en la Pared de las Maravillas**.

Al año siguiente, la secuela de **Princess Maker** compartiría el mercado con **Battleskin Panic 9821** y la segunda parte de **Fushigi no Kabe no Alice**. Para acabarlo de arreglar, en diciembre nace **GAINAX-NET BBS**. El primero de sus servicios **ON-LINE**.

En 1994, la versión de **Fushigi no Kabe no Alice** para Mac sale al mercado, precediendo a la aplicación para **Windows** de **Kuchi no Ooi no Windows -Windows con Muchas Bocas-**. A finales de año saldría el CD-ROM **Sadamoto Yoshiyuki Art Collection**, tanto para **Mac** como para **Windows**.

La consagración dentro de los entornos multimedia llegaría el pasado año para **Gainax**, al abrir en mayo su *Homepage* en **Internet**. Más tarde, abrirían el *forum* **GAINAX Station** en **NIFTY-Serve**. El salvapantallas **Otôsan no Nikki -Diario de un Padre-**, basado en **Princess Maker** para **Windows** aparece casi simultáneamente que **Princess Maker to ka Iroiro - Princess Maker y otro Material-**, una colección de arte de **Takami Akai** en CD-ROM, y la segunda parte del juego del mismo título, el primero para **Mac** y el segundo para ambas plataformas. También para **Mac** y **Windows** aparecería el CD-ROM **Touch! The Hiroyuki Utatane Art Collection.**
Otra utilidad para **Windows** que **Gainax** lanzaría ese año es el "Decorador para el Escritorio" **Doll in the House WINDY**, así como la colección de materiales **CG Texture X** para ambas plataformas.
En el apartado de CD-ROM de arte también salieron, a finales de año, **MADE IN CHINA**. **The Every thing you always Wanted to Know About Kenji Tsuruta Art Collection**.

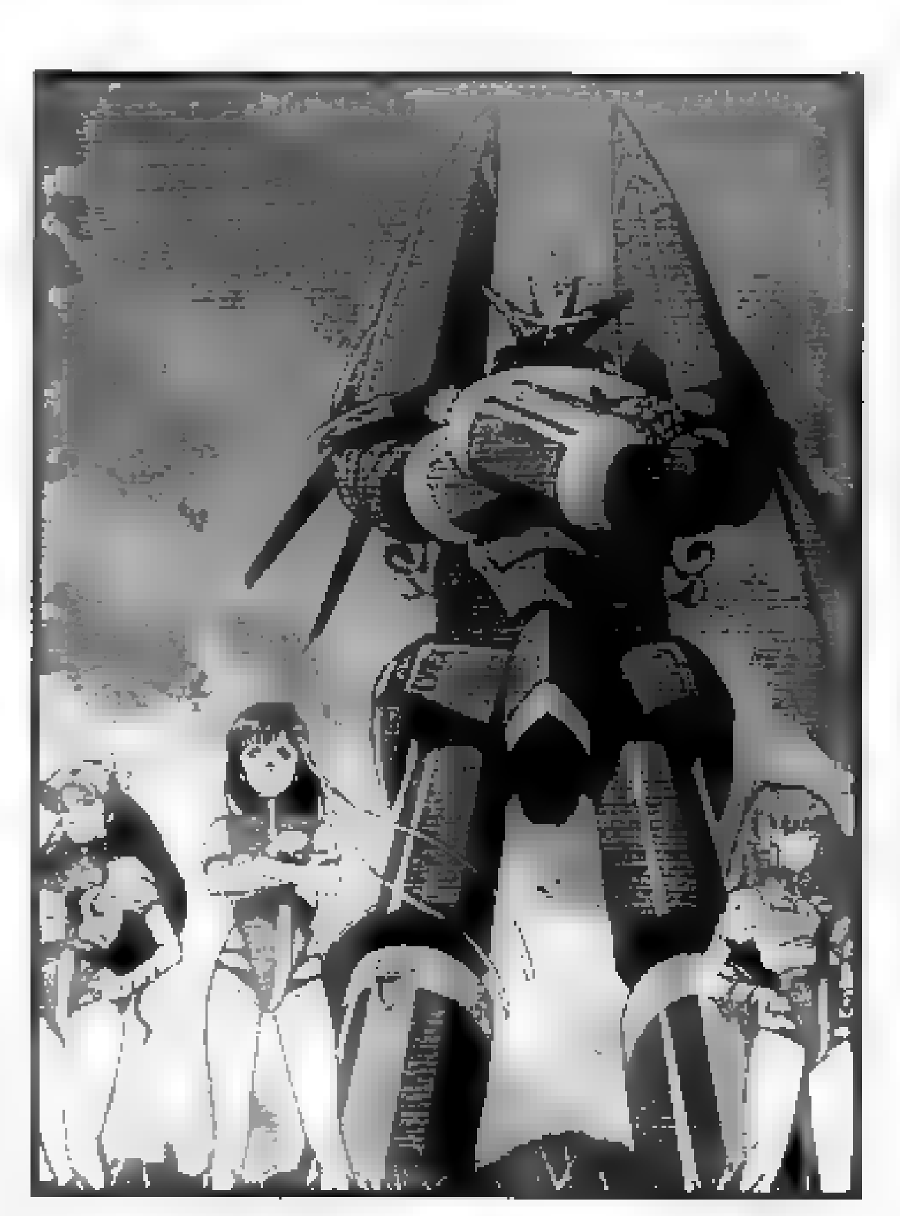
Entre los proyectos para este 1996, destacan la versión de **Princess Maker 3** para la consola **Playstation** de **Sony**, y **Shinbatsu: Jinsei no Imi** -algo así como **Retribución Divina: El Sentido de la vida** ¿saldrán los **Monty Pyton**?- para la **Sega Saturn**.
En preparación quedan, también, **Top o Nerae! CD-ROM Encyclopedia Concentrate,** una compilación interactiva de los tres OVAs, en la que puedes acceder a información colateral -¿?-, y la colección en **Video-CD MultiNadia**, en tres volúmenes que incluirá una selección del mejor metraje de la serie, diseños mecánicos y animaciones paródicas... Y no me atrevo a aventurar qué es lo que saldrá de ahí.

Hasta aquí llega este recorrido por la historia de una de las más emblemáticas y polifacéticas empresas dedicadas al animé de todos los tiempos. Espero que quedéis satisfechos, y si alguien puede añadir algo a la -escuetísima- información referente a los videojuegos y utilidades informáticas, que no se corte y me lo haga saber en la Redacción. Nunca se sabe de dónde puede venir ese dato vital de última hora que tanta falta hace, ¿verdad?

• **by Mikel**

P.S. Gracias a **Negroni** y a **Toni** por su inestimable ayuda, sin la cual más de la mitad de este artículo no hubiese sido posible.





Ranma ½

Después de haber traído a nuestro mercado videográfico los OVAs de **RANMA 1/2**, **Manga Films** nos sorprende con el primer largometraje basado en la legendaria serie de **Rumiko Takahashi**. Estrenado originalmente en Japón el 2 de noviembre de 1991, su título original resulta algo más largo, pero también más explícito: **CHÛGOKU NEKONRON DAIKESSEN! OKITE YABURI NO GEKITOHEN!** (La gran batalla de Nekonron, China: combate contra la tradición).

Tratándose de la primera incursión de **Ranma** y compañía en una película de larga duración, no se han escatimado esfuerzos para no decepcionar al "ranmaníaco" más acérrimo, resultando de este modo una historia en la que salen casi todos los personajes habituales de la serie televisiva; la cinta se inicia con una secuencia que comienza con el viejo verde de **Happosai** ocupado en su afición habitual de correr tras las faldas, y acaba con una alocada persecución en las que intervienen todos los protagonistas.

Todo este ambiente tan "normal" se ve turbado de repente por la inesperada llegada de **Lychee**, una misteriosa joven que viene acompañada de **Jasmine**, su elefante blanco. El motivo de la visita se debe a que, hace años, **Happosai** dio a la bisabuela de **Lychee** la mitad de un pergamino que garantizaba que su poseedora se ganaría la mano de un príncipe. Al no haberse cumplido dicha profecía, **Lychee** desea ajustar cuentas con el anciano; seguidamente, **Akane** se apodera del pergamino y es entonces cuando un enorme navío, transportado por un dirigible, desciende del cielo ante la casa de los Tendo. En él viaja **Kirin**, el príncipe prometido, poseedor del otro pedazo del pergamino. **Kirin** ordena a sus huestes que se apoderen de **Akane**, con objeto de llevársela a su palacio en Nekonron y casarse con ella. **Ranma**, **Genma**, el padre de **Akane**, **Happosai** y los demás emprenderán una misión de rescate para recuperar a **Akane**, viajando a China a bordo de un junco. Naturalmente, no faltarán numerosos obstáculos que nuestro grupo habrá de afrontar a lo largo del camino hacia Nekonron con el fin de liberar a **Akane** del apuesto y gran amante de las hortalizas en vinagre, **Kirin**.

Por supuesto, no desvelaremos aquí el final, salvo que anticiparemos que se trata de un final feliz. En conjunto, la película satisfacerá plenamente a los seguidores habituales de la obra de **Miss Rumiko**, respetando fielmente los tics habituales de los protagonistas de la serie televisiva, todo ello revuelto en un guión sin grandes pretensiones, pero desenfadado y disparatado en apariencia, si bien con sus toques de ternura en el fondo, tal como debiera ser en el **RUMIK WORLD**.

Los buenos otakus ya habrán podido observar cómo el argumento del film parodia a **LOS CABALLEROS DEL ZODIACO**, tal como se puede ver reflejado en el rescate por parte de nuestros héroes para salvar a **Akane** y los diversos adversarios a quienes habrán de plantar cara durante dicho rescate. Otros guiños son más difíciles de captar para el animéfilo no japonés: el nombre de **Kirin**, por ejemplo, es el de una marca de cerveza muy popular en Japón.

En cuanto a la animación, ésta no resulta de una calidad muy superior a la habitual de la serie televisiva, aunque sí lo son los fondos, el "layout" (planificación de escenas) y la banda sonora, en especial **It's Love**, el tema de los títulos de cierre. El doblaje castellano es correcto, aunque las voces no coincidan con las de las versión televisiva.

Resumiendo: una esperada y refrescante pieza a añadir a tu videoteca de animé, que nos hace esperar con ganas el segundo largometraje, ya aparecido en E.E.U.U. con el título **NIHAO MY CONCUBINE**. Mientras, los que no tengáis el privilegio de sintonizar con el **Canal 33**, única cadena autonómica que, por el momento, ha rescatado la serie desde su paso por **Antena 3**, podéis solazaros con ésta o las otras cintas de **RANMA** aparecidas bajo el sello **Anime Video**.

Alfons Moliné



GRAN GOLPE EN NEKONRON, CHINA



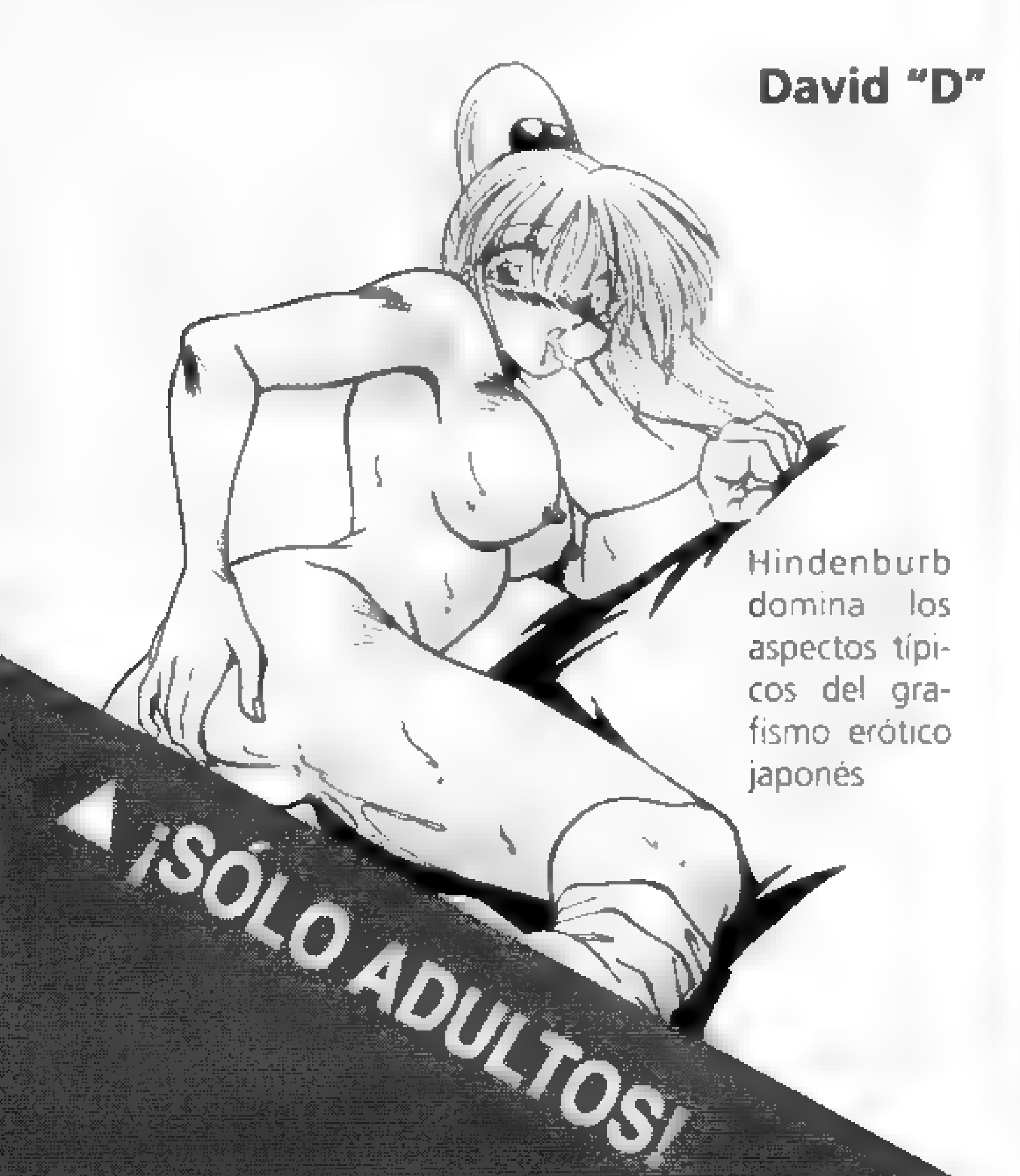
Sin duda, el manga erótico se ha hecho un hueco importante en la producción mensual de algunas editoriales españolas, que han visto en este género, en muchos casos, un buen filón para mantener otras colecciones sin tanto éxito.



De una u otra forma, los amantes de los comics más calientes tienen ya un pequeño catálogo del que disfrutar, que ahora se engorda con este **CAMMY X**, editado por **NORMA Editorial.** En forma de novela gráfica, formato que parece que se impondrá en este género, nos viene una serie de 10 historias cortas realizadas por **Hindenburg**, seudónimo de un brillante autor japonés, que aborda algunos personajes populares del manga, como la luchadora que da título al volumen.

A lo largo de más de 160 páginas, el autor demuestra su habilidad para hacer subir la temperatura de cualquiera con un dibujo realmente eficaz y unas historias que no pretenden más que ser una excusa para mostrar lo que cualquiera puede buscar en este tipo de publicaciones. El volumen, que no tiene continuación, se presenta en un formato similar al de **RIOT** y **ELEMENTALORS**. Sin duda, **CAMMY X** no decepcionará a los amantes de las emociones más calientes.

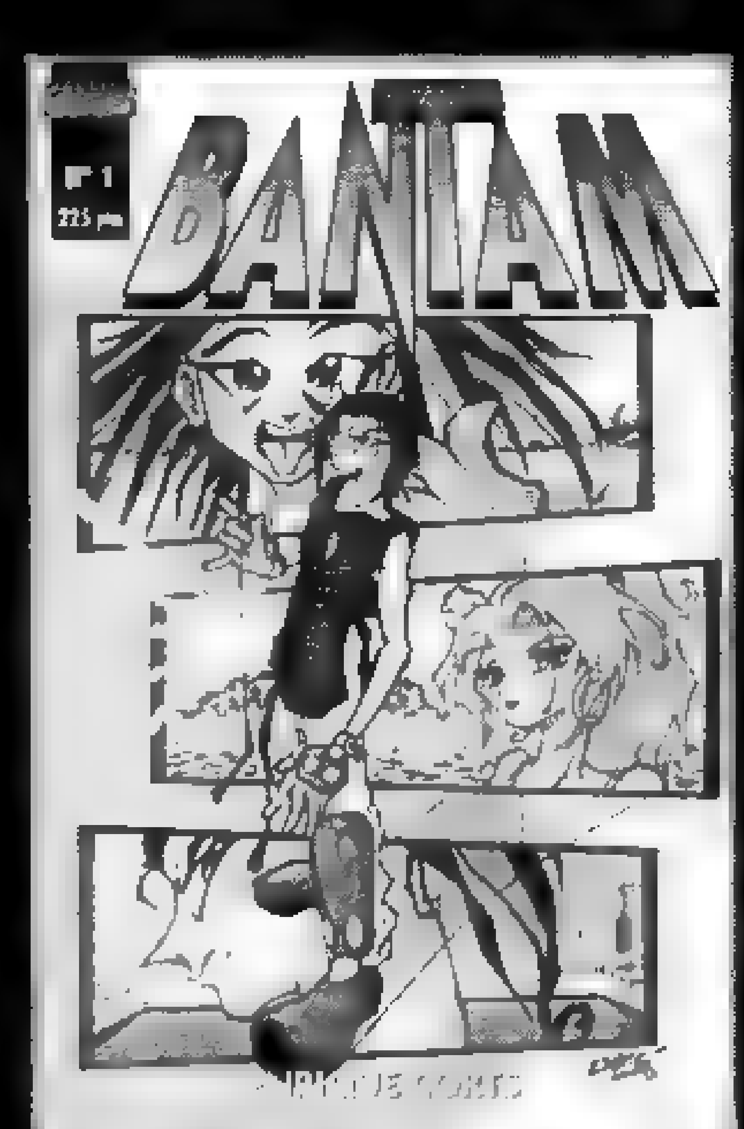
David "D"



Hindenburb domina los aspectos típicos del grafismo erótico japonés



Enrique Corts, nuevo aprendiz de mangaka, sale a la luz. A su vez, **Imágenes Comics**, una etiqueta y considerable tienda de tebeos valenciana, se estrena definitivamente como pequeño reducto editorial (atrás quedó la época de fanedición con productos tan dispares y arrebatados como **OTAKU PRESS!!** o **IMÁGENES**) mediante la presentación de un par de atípicos cuadernos de historietas : **BANTAM** (sobre el cual abundaremos en adelante) y **PIPA PISTOLA Y PEPE CULATA** (una obra particularmente levantina y de una calidad superior a la primera). Por supuesto, todo este fregado guarda una mutua relación: **BANTAM** y **Enrique Corts** son los novatos en esto del manga celtibérico. Y lo de novato nunca mejor dicho. Novato en su acepción de principiante, inexperto, pipiolo.. Porque el amigo **Corts** hace hincapié en el defecto de todos los autores españoles influidos por la estética oriental, lanzados antes de tiempo a la publicación profesional a través de editoriales como **Camaleón, Norma** o **Glénat**. Sin dar tiempo a descubrir nuevas técnicas y apoyos, a aprender a leer tebeos antes de intentar hacerlos, a madurar un estilo propio, vamos .



Por eso, a **Enrique Corts** aún le falta unos añitos para pretender ser leído.

Al margen de consideraciones generacionales y evaluando la obra según se nos presenta -bajo una apariencia editorial casi profesional -, **BANTAM** es un tebeo pésimo. Y es que a un servidor le viene pareciendo un poco triste que cada uno de los chavales acuñados por el influjo nipón que intentan ganarse la vida o darse a conocer mediante sus dibujillos no tengan nada mejor que contarnos que las gilipolladas trotonas de un par de críos playeros en Pijolandia, plasmadas de una forma variable que desequilibra la balanza gráfica de sus páginas recorriendo una escala que va desde "mediocre" hasta "malo". Ciertamente, la confusa planificación de sus páginas no ayuda. Exasperante. Papanatas asiduos al gimnasio culturista de la esquina envueltos por algo de **Kazushi Hagiwara, Satoshi Shiki** y **Masamune Shirow**. De tal palo tal astilla ...



Lo mejor de **BANTAM** y la nueva aventura editorial de **Imágenes Comics** es, con diferencia, la contraportada de ambos comics, cortesía del silenciosamente fenomenal **Jesús Yugo**.

Y no hace mangas.

Jorge Riera

OTAKU CHRONICLES

por **Nacho** -Hi no Tori-







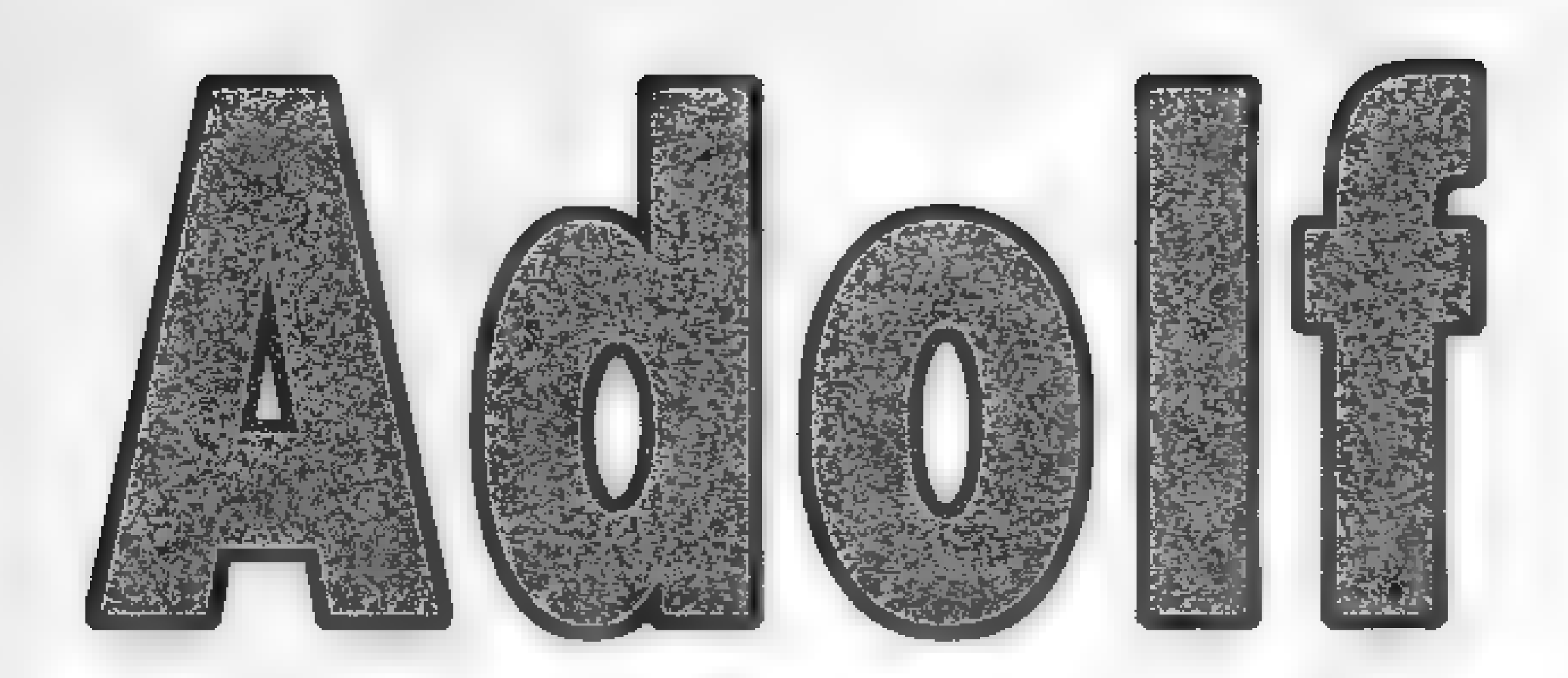






NACHO 96 HI NO TORI

BUENO... CREO QUE RANMA Y AKANE EMPEZARON IGUAL...



"It's about time" (ya era hora): así se inicia el prólogo de **Adolf**, escrito por el especialista **Frederik Schodt**, en alusión a que, por fin, después de varios años del "boom" del manga y el animé en E.E.U.U. y en Europa, se haya conseguido publicar una obra de **Osamu Tezuka** traducida al inglés.

Adolf
A Tale of the Twentieth Century
OSAMU TEZUKA

En efecto, si exceptuamos una versión inglesa de una adaptación que hizo **Tezuka** de **Crimen y Castigo** (aparecida originalmente en Japón en 1953), que tuvo una difusión muy limitada, **Adolf** constituye la primera creación del "dios del manga" aparecida oficialmente en el mercado americano y, por consiguiente, occidental.

En el citado prólogo, **Schodt** analiza el porqué de la tardanza de la obra de **Tezuka** en llegar al mercado anglófono: la larga duración de sus mangas, así como la complejidad de sus argumentos y la fuerte carga psicológica de sus personajes le convertían en un autor difícil de asimilar para el lector estadounidense de comics, unido todo ello al hecho, en contraste, de que sus dibujos exhibían un estilo caricaturesco, resultando una combinación que podría parecer chocante al público occidental, por muy normal que pareciese al lector japonés.

NONE OF YOU SAW MY BROTHER FALL OUT THE WINDOW!?

Aún así, la elaborada y sobrecogedora trama de **Adolf** hace olvidar estos detalles de escasa importancia, contribuyendo, en cambio, a convertir esta entrada triunfal de **Tezuka** en el mercado occidental en todo un acontecimiento.

Adolf se publicó originalmente en la revista **Shukan Bunshun** entre 1983 y 1985, con el título japonés **Adolf ni Tsugu** (Historia de los tres Adolf); fue recompensada en 1986 con el premio **Kodansha**, uno de los más apreciados galardones en el campo de los mangas. Sería una de las últimas obras de **Tezuka**, dado que fallecería en 1989; realizada cuando nuestro autor se acercaba a los 60 años de edad y los 40 de carrera profesional, nos muestra a un **Tezuka** en plena forma y en pleno dominio de sus cualidades gráficas y narrativas, las cuales había sabido mantener intactas a lo largo de su dilatada trayectoria artística, sin mostrar jamás signo alguno de agotamiento o declive. Es de suponer que, de vivir todavía en la actualidad, **Tezuka** habría continuado produciendo y aportando nuevas obras maestras.

Volviendo a **Adolf**, su argumento nos muestra la historia paralela de dos muchachos llamados igual que el tristemente célebre dictador; uno, de origen judeo-alemán, es hijo de un humilde panadero; el otro, en cambio, pertenece a una familia acomodada y es hijo del cónsul alemán del Japón y de una japonesa. Ambos residen en la ciudad de Kobe, en los tiempos inmediatamente anteriores a la II Guerra Mundial. Los dos entablan una gran amistad, amistad que habrá de afrontar varias pruebas de fuego, dado que el padre del segundo **Adolf** no ve con buenos ojos que éste se relacione con un niño judío.

En realidad, la historia de los dos **Adolf** no se inicia sino a partir del tercer capítulo del presente volumen, pasadas unas 115 páginas de las 264 que contiene. Los dos primeros capítulos son protagonizados por **Sohei Toge**, un reportero que ha acudido a las olimpiadas de Berlín, en agosto de 1936, y cuyo hermano **Isao** participa como atleta en las mismas; la misteriosa desaparición de este último hará que **Sohei** quede, a pesar suyo, introducido en la trama. Pese a que las relaciones argumentales entre la historia de **Sohei** y la de los dos **Adolf** resulten muy tenues en apariencia en este primer tomo, en el segundo cobrarán mayor amplitud.

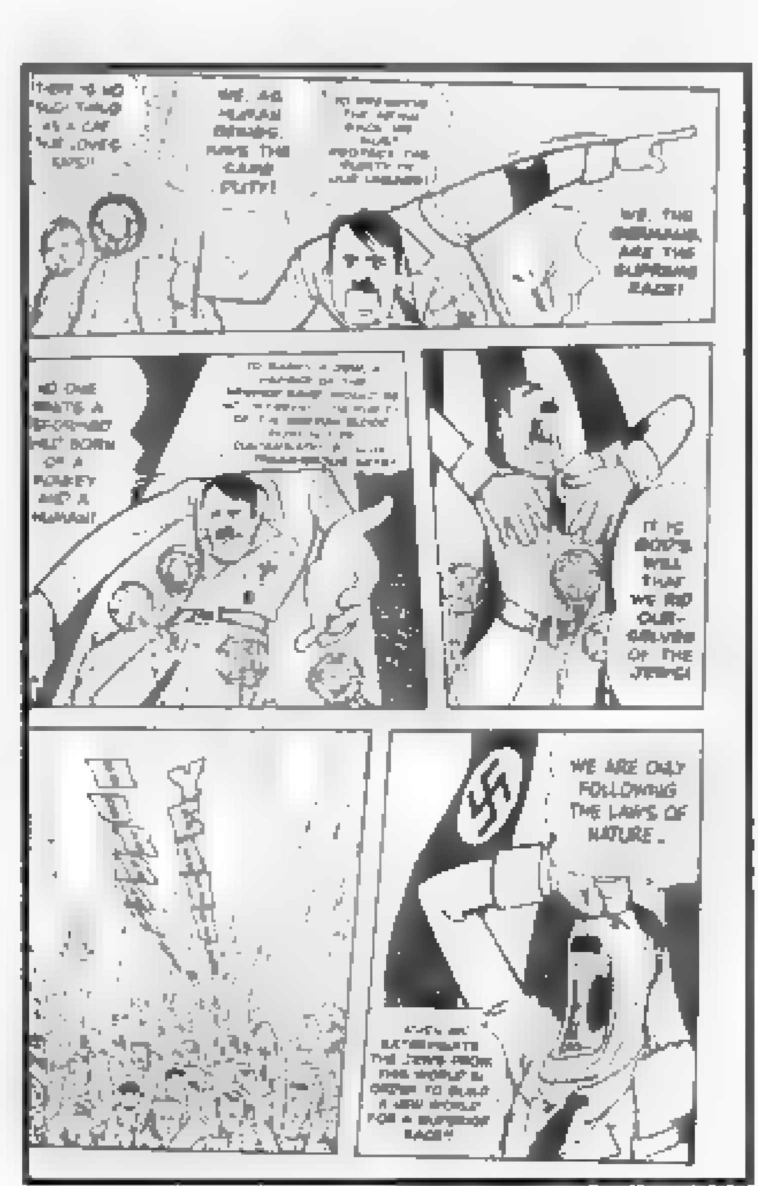
En cuanto a la parte gráfica, **Tezuka** sabe adaptar un dibujo predominantemente caricaturesco a un guión fuertemente dramático, exhibiendo un hábil dominio de los tramados hechos a mano y reflejando un ambiente claramente influenciado por el cine expresionista alemán. Son de destacar las viñetas de las páginas 78 y 79, donde se ve a un **Hitler** en pleno discurso, visto desde varias perspectivas que deforman grotescamente su figura, como si todo ello quisiera hacer juego con lo grotesco del propio discurso.

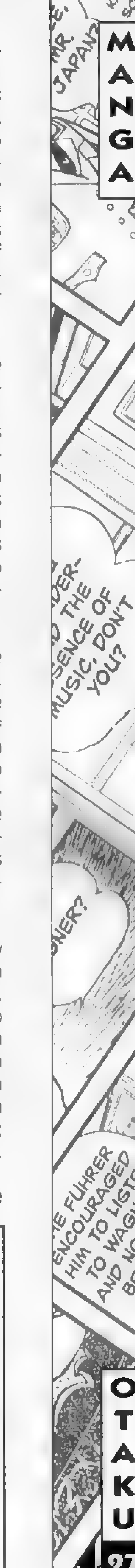
En definitiva, esta primera entrega de **Adolf** se lee de un tirón y, al llegar al final del tomo, hace sentirle a uno realmente impaciente antes de que aparezca el siguiente. **Adolf** constituye, por tanto, no solamente una obra que no debe faltar en la "mangateca" de todo otaku, sino que es asimismo una obra recomendable para el interesado en el cómic de cualquier nacionalidad y un instrumento idóneo para hacer desvanecer a los detractores del manga la imagen estereotipada e infantiloide que suelen tener del mismo.

No podemos hacer otra cosa, pues, que unirnos a **Schodt** y proclamar, al igual que él, "ya era hora". Ahora sólo queda esperar que **Tetsuwan Atom** (**Astro Boy**), **Hi no Tori** (**Fénix**), **Black Jack** y otras producciones de **Tezuka** sigan el mismo camino que **Adolf**; los rumores de que **Glénat** -tanto la casa madre francesa como su fililal española- está negociando la edición de sus obras en Europa sirven como feliz respuesta a nuestras esperanzas. El lector español de manga ya está bien familiarizado con algunos de los principales autores-estrella; ha llegado la hora de que conozcan al Maestro de todos ellos.

 **Alfons Moliné**







La Yakuza es una de las organizaciones criminales más extendidas y poderosas del mundo. Al igual que la mafia italiana, su radio de acción no abarca solamente su propio país, Japón en este caso, sino que se está extendiendo también por los Estados Unidos, debido a la formación en dicho continente de barrios integrados únicamente por japoneses.
A continuación, vamos a ahondar un poco más en este intrigante sector de la sociedad japonesa, para más tarde pasar a reseñar algunas de las obras más interesantes, tanto del manga como del cine, que beben de esta temática; pero antes de nada, retrocedamos un poco en el tiempo y busquemos en los orígenes de la Yakuza.



Buscando los Orígenes

El orden de los yakuzas se remonta bastantes siglos en el pasado, concretamente hacia la edad media japonesa. Según ciertos datos, su nacimiento se debe a la fusión de diversas bandas formadas por ladrones, jugadores, extorsionadores, etc. La leyenda asegura que el término yakuza (8-9-3), proviene precisamente del afán por el juego de una de estas bandas, ya que esa combinación

YAKUZAS: Gan

de números pertenece a un juego en el que se emplean las cartas **Hanafuda**. Estas bandas se organizaron y formaron agrupaciones de yakuzas; en dichas agrupaciones existía una especie de jerarquía feudal, es decir, que el afiliado a la organización debía obediencia extrema al jefe o señor.
Los yakuzas tienen un alto sentido del honor y poseen un código que justifica sus pretensiones y las acciones que deben llevar a cabo para conseguirlas. Este sentido del honor es imprescindible y aquél que no lo cumple es castigado por su señor.

Hoy día todo tiende a modernizarse, y la Yakuza no iba a ser

Golgo 13, siempre con rostro impasible

menos. Es por ello que sigue una hábil política de adaptación en todos y cada uno de los diferentes estratos que conforman la sofisticada sociedad japonesa, es decir, que se cubren de un camuflaje para operar sin ningún problema, y la verdad es que, debido al respeto que los yakuzas producen en el país del sol naciente, no creo que nadie se niegue a dar su colaboración, y es por eso que tienen "amigos " en todos los segmentos de la economía, la industria, la política, o la información del país.

En realidad, los yakuzas son gente honorable y respetable para su gente; según un artículo que leí en una revista francesa, no es difícil ver a los representantes de algunos clanes rivales pidiendo disculpas en público por algún altercado que hayan podido causar con su enfrentamiento, y ofreciéndole su ayuda.

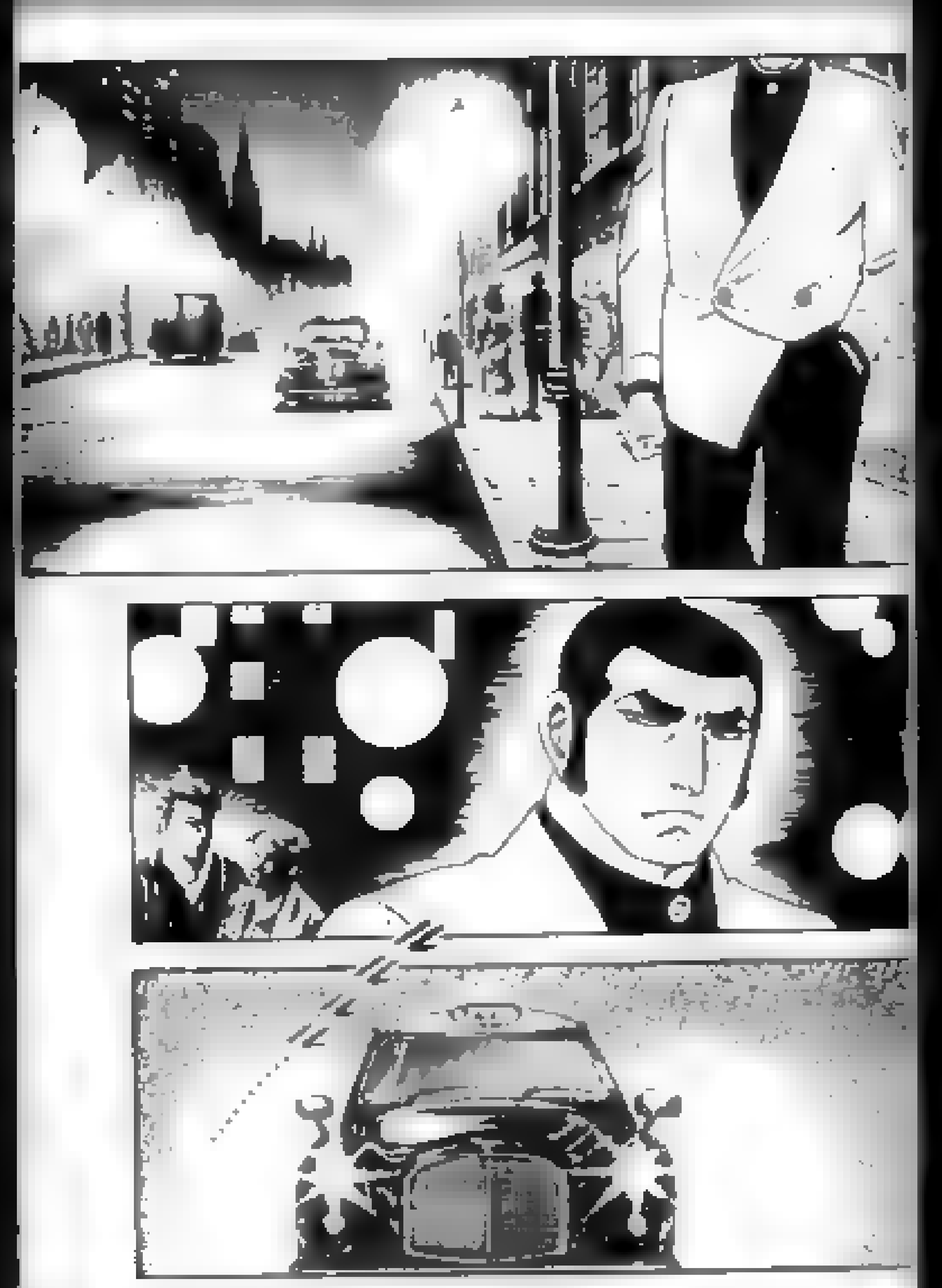
Como curiosidad, también me gustaría comentar algunas de las tradiciones más llamativas, y conocidas en occidente, de los yakuzas. Una de ellas, como ya sabéis por algunas películas, es la amputación de un dedo cuando se ha cometido un fallo; y otra de estas tradiciones es el tatuado del cuerpo, acción que se ha convertido en todo un ritual y que demuestra al jefe del clan la valía del que se ha visto influido, de una u otra manera, por la Yakuza. Me gustaría decir que algunas de las cosas que he comentado pueden quedar en simples leyendas o ser realidad, pero una cosa sí es segura, la Yakuza está integrada excepcionalmente en la sociedad japonesa y ésta los acepta, o sea, que no son considerados ninguna clase de terroristas ni nada por el estilo, e incluso se considera en algunos casos un trabajo como cualquier otro; la prueba de esta convivencia y respeto mutuo la tenemos en la bajísima tasa de delincuencia y criminalidad de Japón. Por algo será...

Una Fuente de Inspiración

La Yakuza ha servido de inspiración para muchos y buenos mangas. Es prácticamente imposible hablar de todos

pero sí de los más famosos y representativos; y uno de éstos sería **Golgo 13**, de **Takao Saito**, que si bien no es un yakuza, como algunos articulistas han dicho en algunas ocasiones, sí es contratado por algunas organizaciones de este tipo en algún momento, lo que le hace partícipe de este género: **Golgo 13** es una magnífica muestra de lo que puede dar de sí este tipo de manga, y no estaría de más que alguien se decidiera a publicarlo en nuestro país.

Golgo 13



Otra obra destacable puede ser **Showa Gokudoshi**, un manga muy en la línea de **Golgo 13**, que narra la vida de un yakuza tan frío como sus armas. Y así llegamos a uno de los mangas por excelencia de este género, **Maji**, que aunque desconocido en nuestro país, es uno de los más

la Yakuza y la creación para ello de las sociedades-tapadera, la proximidad a grupos políticos, etc.. Una serie que ilustra a la perfección la realidad de la Yakuza.

Para terminar con los mangas, decir que en algunas obras de **Tsukasa Hojo**, tales como **City Hunter** o **Cat's Eye**, también aparecen multitud de mafiosos, pero éstos son ridiculizados continuamente por los protagonistas de estas series.

Ya en el apartado cinematográfico nos encontramos con decenas de películas dedicadas a este género, un género muy taquillero en Japón y que goza de gran aceptación. El boom de estas películas sobre yakuzas se produce durante las décadas de los 70 y 80, habiéndose estabilizado un poco durante los 90.

Algunos de los films más importantes de este género son la saga **Jinginaki Tatakai**, dirigida por **Kinji Fukasaku**, o la serie de películas de **Junia Sato**, una de las mejores sagas, cuya primera parte, **Jitsuroku Andogumi**, es todo

gsters con honor

exactos retratos que existen sobre la Yakuza. Su autor, **Ayumi Tachihara**, parece que realmente hubiera vivido entre ellos; es una obra muy digna de la que si encontráis un tomo de la edición japonesa no lo dudéis, haceos con él.

Pero, sin duda alguna, las dos obras sobre el tema más famosas en nuestro país son **Santuario** y **Crying Freeman**. En el caso de esta última, lo cierto es que versa más sobre las mafias chinas que sobre las japonesas, pero es, aún así, una magnífica ayuda para comprender a los mafiosos en general. De **Santuario** tengo que decir que es una obra maestra, en la que **Sho Fuminura** y el extraordinario **Ryoichi Ikegami** nos muestran lo que os comentaba al principio, la infiltración en la sociedad de

un clásico del género. Más actuales son algunas películas de "**Beat**" **Takeshi Kitano**, tales como **Sonatine** o **Boiling Point**, en las cuales se trata el tema de una forma explosiva y salvaje y, por tanto, más realista.

Dejando a un lado el cine japonés y, para concluir, decir que el cine norteamericano también se ha subido en algunas ocasiones al tren de la mafia japonesa, con películas como **Yakuza**, de **Sidney Pollack**, **Little Tokio: Ataque Frontal**, de **Mark L. Lester**, o la genial y opresiva **Black Rain**, del eficaz **Ridley Scott**. Todas ellas aportan su granito de arena para la mejor comprensión de la otra cara de la pacífica sociedad japonesa, la Yakuza.

Antonio Valentín





Crying Freeman





Cat's Eye



City Hunter

MANGA NORMA EDITORIAL

PESADILLAS (Katsuhiro Otomo) Serie de 3 tomos.
☐ Colección completa . . . . 3.975 ptas.
☐ 1 (col. B/N, n° 14) . . . . 1.275 ptas.
☐ 2 (col. B/N, n° 17) . . . . c/u 1.350 ptas.
☐ 3 (col. B/N, n° 19) . . . . c/u 1.350 ptas.

DOMINION (Masamune Shirow)
Serie limitada de 5 números
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 . . . . c/u 350 ptas.
☐5 . . . . 290 ptas.

BLACK MAGIC (Masamune Shirow)
Serie limitada de 4 números
☐ Colección completa . . . . 1.520 ptas.
☐1 . . . . 395 ptas.
☐2 ☐3 ☐4 . . . . c/u 375 ptas.

VIDEO GIRL AI (Masakazu Katsura)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22
. . . . c/u 375 ptas.
☐23 ☐24 ☐25 ☐26 ☐27
. . . . c/u 395 ptas.

CITY HUNTER (Tsukasa Hojo)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20
. . . . c/u 375 ptas.
☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25
. . . . c/u 395 ptas.

ORANGE ROAD (Izumi Matsumoto)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20
. . . . c/u 375 ptas.
☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25
. . . . c/u 395 ptas.

BATEADORES (Mitsuru Adachi)
Serie limitada de 12 números
☐1 ☐2 ☐3. . . . . 425 ptas.
☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 . c/u 375 ptas.

SILENT MÖBIUS (Kia Asamiya)
Serie limitada de 12 números
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12
. . . . c/u 375 ptas

MÖBIUS KLEIN (Kia Asamiya)
Novela Gráfica
☐1 . . . . 1500 ptas.

ANGEL (U-Jin)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16. . . . . c/u 390 ptas

GAMMA (Yasuhito Yamamoto)
Serie limitada de 11 números.
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11. . . . . .
. . . . c/u 395 ptas

DARK ANGEL (Kia Asamiya)
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 . . . . c/u 395 ptas

VISIONARY (U-Jin)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12
☐13. . . . . c/u 125 ptas

OTAKU (Revista de información sobre manga)
☐1 ☐2. . . . . c/u 250 ptas
☐3 . . . . 275 ptas
☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 . . . . c/u 375 ptas

BUBBLEGUM CRISIS (Adam Warren)
Serie limitada de 2 números
☐ Colección completa . . . . 990 ptas

RIOT (Satoshi Shiki)
Novela Gráfica
☐1 ☐2. . . . . c/u 1.800 ptas

ELEMENTALORS (Takeshi Okazaki)
Novela Gráfica.
☐1 ☐2 . . . . 1.500 ptas

LOS MONSTRUOS DE SHANG-HAI (Takuhito Kusanagi)
Novela Gráfica
☐1. . . . . 1.500 ptas

U-JEUNE (U-Jin)
Libro de ilustraciones
☐1. . . . . 3.900 ptas

VIDEO MANGA FILMS

☐ DOMINION/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ UROTSUKIDOJI/ 1:
La leyenda del señor del mal ....1.995 ptas.
☐ UROTSUKIDOJI/ 2:
La matriz del demonio ....1.995 ptas.
☐ EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE...1.995 ptas.
☐ WICKED CITY ....1.995 ptas.
☐ VENUS WARS/ 1 ....1.995 ptas.
☐ DOOMED MEGAPOLIS/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u 1.995 ptas.
☐ 3X3 OJOS/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u 1.995 ptas.
☐ JUDGE: El juez de las tinieblas ....1.995 ptas.
☐ ULTIMATE TEACHER ....1.995 ptas.
☐ ALITA: Angel de Combate ....1.995 ptas.
☐ LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN/
☐ 1 ☐ 2 ....c/u 1.995 ptas.
☐ 3 ....2.495 ptas.
☐ PROYECTO A-KO
☐1 ☐2 ☐3..1.995 ptas.
☐ RG VEDA ....1.995 ptas.
☐ ODIN ....1.995 ptas.
☐ RUMIKO/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐3 - ☐4 ....c/u 1.995 ptas.
☐ GOLGO 13: El profesional ....1.995 ptas.
☐ LENSMAN ....1.995 ptas.
☐ ROUJIN Z ....1.995 ptas.
☐ APPLESEED ....1.995 ptas.
☐ EL VIENTO DE AMNESIA ....1.995 ptas.
☐ DOOMED MEGALOPOLIS ☐ 3 - ☐4....c/u 1.995 ptas.
☐ DANGAIOH ....2.995 ptas.
☐ TOKYO BABYLON/ 1 ....2.495 ptas.
☐ TOKYO BABYLON/ 2..1.995 ptas.
☐ NINJA SCROLL..1.995 ptas.
☐ ROYAL SPACE FORCE ....2.995 ptas.
☐ PATLABOR ....2.995 ptas.
☐ MACROSS PLUS..1.995 ptas.
☐ DEVIL MAN/ 1..2.995 ptas.
☐ DEVIL MAN/ 2...1.995 ptas.
☐ LA LEYENDA DE LOS CUATRO REYES
☐1 ☐2 ☐3...c/u 2.495 ptas.
☐ SPACE ADVENTURE COBRA ....2.995 ptas.
☐ GUYVER - DATA 1 ....1.495 ptas.
☐ STREET FIGHTER II
(La Película de Animación)...................................2.995 ptas.
☐ NEW DOMINION ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ....c/u 1.495 ptas.
☐ PATLABOR 2 ....2.995 ptas.

VIDEO ANIME VIDEO

☐ ♦ DRAGON BALL/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐ 3 .c/u. 1.995 ptas.
☐ ♦ DRAGON BALL Z/ 4:
Garlick junior inmortal ....1.995 ptas.
☐ DRAGON BALL Z:
Números del 8 al 13 ....c/u 1.995 ptas.
☐ DRAGON BALL Z/ 14:
Un futuro diferente : Gohan y Trunks................1.995 ptas.
☐ MACROSS II/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐ 3 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ ROBOT CARNIVAL ....1.995 ptas.
☐ LOS CABALLEROS DEL ZODIACO ....1.995 ptas.
☐ PACK BUBBLEGUM CRISIS (1, 2 y 3) ....2.995 ptas.
☐ KIMAGURE ORANGE ROAD:
Una difícil elección ....1.995 ptas.
☐ NADIA ....1.995 ptas.
☐ RANMA 1/2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ PORCO ROSSO ....2.995 ptas.
☐ MI VECINO TOTORO ....2.995 ptas.
☐ THE COCKPIT ....2.995 ptas.
☐ OH! MY GODESS ....2.995 ptas.
☐ OH! MY GODESS/2 ....1.995 ptas.
☐ OH! MY GODESS Especial. ....1.995 ptas.
☐ LUPIN III...2.995 ptas.
☐ RECORD OF LODOSS WAR/1.........................2.995 ptas.
☐ RECORD OF LODOSS WAR
☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6............................c/u.1.995 ptas.
☐ AKIRA ....1.995 ptas.
☐ RANMA 1/2 (Gran golpe en Nekonron) ....2.495 ptas.
☐ YOHKO, THE DEVIL HUNTER ....2.495 ptas.

VIDEO STRONG VIDEO

☐ PACK TETSUO (1 y 2) ....2.995 ptas.
☐ ROBOCOP/ ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ BRAINDEAD..1.995 ptas.
☐ VIOLENT COP...1.995 ptas.
☐ MORTAL ZOMBIE ....1.995 ptas.
☐ LEPRECHAUN: La noche del duende.........1.995 ptas.
☐ HONG KONG WAR..2.995 ptas.
☐ GODZILLA contra KING GHIDORAH...........1.995 ptas.
☐ GODZILLA contra MOTHRA.........................1.995 ptas.
☐ GUNHED...1.995 ptas.
☐ NEKROMANTIK ☐ 1 ☐ 2 (V.O.S.E.).......c/u 2.995 ptas.
☐ SONATINE ....2.995 ptas.
☐ BOILING POINT ....2.995 ptas.
☐ LAS AVENTURAS SECRETAS DE TOM THUMB 1.995 ptas.
☐ EL REY DE LA MUERTE (V.O.S.E.)..............2.995 ptas.
☐ JUSTINO (Un asesino de la tercera edad) ...2.995 ptas.

☐ A BETTER TOMORROW.............................2.995 ptas.
☐ HARD BOILED ....1.995 ptas.
☐ NIGHT OF THE GHOULS (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ PLAN 9 OF THE OUTER SPACE (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ JAIL BAIT (V.O.S.)...2.495 ptas.
☐ BRIDE OF THE MONSTER (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ GLEND OR GLENDA (V.O.S.)........................2.495 ptas.
☐ SINISTER URGE (V.O.S.)...............................2.495 ptas.
☐ MARRIED TOO YOUNG (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ UN LADRÓN ES SIEMPRE UN LADRÓN ....2.995 ptas.

MADE IN HONG KONG

☐ TOP FIGHTER ....2.995 ptas.
☐ ÉRASE UNA VEZ EN CHINA ....2.995 ptas.
☐ SEX AND ZEN ....2.995 ptas.
☐ ISLA DE FUEGO ....2.995 ptas.
☐ HUIDA DEL BURDEL ....2.995 ptas.
☐ HONG KONG CINEMA ....1.995 ptas.

PIONEER

☐ MOLDIVER ☐ 1 ☐ 2 ....c/u. 2.495 ptas.
☐ TENCHI MUYO! ☐ 1 ☐ 2 ....c/u. 2.495 ptas.
☐ GREEN LEGEND RAN ☐ ☐ 2 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ KISHIN HEIDAN ☐ 1 ☐ 2 ....2.495 ptas.

CARTOONIA

☐ UROTSUKIDOJI III
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ....c/u 2.495 ptas.
☐ DOUBLE DRAGON..1.995 ptas.
☐ CITY HUNTER ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ....c/u 1.995 ptas.
☐ EL GIGOLO ....1.995 ptas.
☐ ARION ....2.995 ptas.
☐ GREY...2.995 ptas.
☐ HÉROES EN LA GALAXIA...............................2.495 ptas.
☐ LOVE CITY ....2.995 ptas.
☐ DIGITAL DEVIL STORY ....2.495 ptas.
☐ DEVIL ROBOT ....2.495 ptas.
☐ KAMASUTRA...2.495 ptas.

Las compras superiores a 5.000 ptas. recibirán como regalo una camiseta de NORMA Comics/Daniel Torres, CORTO MALTÉS/Hugo Pratt o SIN CITY/Frank Miller a escoger.

☐ Adjunto talón nominativo (NORMA Editorial, S.A.)
☐ Adjunto comprobante del ingreso en la cta. de NORMA Editorial, S.A. n° 5.062.225 de la Caja Postal.
☐ Sellos nuevos de correo (20, 25, 50, 100, 200 y 500 ptas.). Sólo en la compra de productos editados por NORMA Editorial. No se aceptan sellos por un importe inferior a 20 ptas.

▼ No se admiten talones extranjeros por un importe inferior a 5.000 ptas.
▼ Marca con una X las casillas correspondientes.
▼ Añadir 300 ptas. por gastos de envío por correo certificado.
▼ No se sirve contra reembolso.
▼ Pedidos mínimos extranjero: 15.000 ptas. (portes pagados)
▼ Los precios de venta llevan incluido el IVA.
▼ Recomendamos el envío de los sellos por "CARTA CERTIFICADA")

c/u: cada unidad. / ♦ También disponible en catalán.

ESTE BOLETÍN ANULA A LOS ANTERIORES
Consultas y reclamaciones de 3 a 7 de la tarde (no se aceptarán pedidos ni suscripciones por teléfono). Para cualquier reclamación, indicar el n° de certificado.

Nombre ....
Dirección ....
Población..
Boletín correspondiente a la revista ....

NORMA Editorial S. A.
Passeig de Sant Joan, 7 baixos - 08010 Barcelona
Tel. (93) 265 78 17 - Fax (93) 231 95 87

Idol Singers

ESTRELLAS DE "USAR Y TIRAR"

Si hay algún aspecto en la industria nipona que no haya logrado introducirse con éxito en el mercado occidental, ése es el de la música pop/rock japonesa. Aunque el Japón cuenta con una industria discográfica de dimensiones colosales, pocos de sus intérpretes o grupos han logrado algún reconocimiento fuera de sus fronteras.

El pop japonés tiene sus raíces en el kayokyoku, un género surgido a principios de los años 50, como resultado de la influencia de las corrientes musicales de entonces procedentes de E.E.U.U., las cuales eran fuertemente seguidas en el Japón a través de las emisoras de la radio de las fuerzas armadas norteamericanas que en aquella época ocupaban el país.
A partir de los 60, bajo la inspiración de los **Beatles** y otros conjuntos anglófonos de importancia, aparece el fenómeno de los grupos pop, que alcanzará su consolidación en los 70, pudiéndose ya hablar de un auténtico pop japonés, con conjuntos como **Flower Traveling Band**, **Blue Comets** o **Sugar Babe**.
Esto nos lleva al fenómeno de las "idol singers", surgido especialmente a partir de finales de los 70. En series de animé como **Eriko** (**Legendary Idol Eriko**), **El Broche Encantado** (**Magical Angel Creamy Mami**) o **Las Aventuras de Yoko y Saki**, hemos podido ver reflejado este fenómeno tan típico de la industria pop japonesa.

El ciclo de la carrera de una "idol singer" suele iniciarse a una edad bastante baja, generalmente a partir de los doce años. La agraciada futura estrella de la canción es entonces sometida a un período de entrenamiento por parte de la compañía productora que la ha elegido. La cantante explota al máximo, durante dicho período, sus dotes artísticas y sentimentales, hasta que se la considera preparada para hacer su primera grabación, que es presentada a los diversos sellos discográficos. A partir de entonces, la estrella neófita es promocionada fuertemente por su productora, grabando álbum tras álbum y dando conciertos de "tour" en "tour" por todo el país, y acaso contando con su propio club de fans; fans que suelen tener la misma edad que su ídolo y a los que gusta tener una "vedette" adolescente como ellos con quien sentirse identificados.
Cuando la "idol singer" ya ha quedado suficientemente explotada y "quemada", cosa que suele suceder cuando se acercan a los 20 años de edad, es dejada de lado y se vuelve a buscar otra jovencita preadolescente con talento para la canción a la que se vuelve a entrenar como futura "idol singer", y así se repite nuevamente el ciclo hasta el infinito. Es un sistema de explotación comercial de los cantantes que difiere poco de los cánones occidentales, pero que en Japón, como otras industrias, cobra una amplitud muy superior.

En una serie como **Eriko** hemos podido observar el (ficticio) "esplendor y caída" de una de estas cantantes. Aquí se muestra cómo es la vida cotidiana de una de ellas detrás del telón, enseñando asimismo las hipocresías y rencillas que pululan dentro de la industria musical que las promueve y, especialmente, cómo una de estas jóvenes estrellas, pese a gozar de fama y fortuna, no está exenta de problemas personales, especialmente durante una etapa de su vida etiquetada de "problemática" como es la adolescencia.

Las "Idol singers" son uno más de los numerosos aspectos de la cultura popular japonesa. Una cultura que hemos podido asimilar en buena parte a través del cómic y la animación de dicho país, demostrando a todas luces el valor de ambos medios como instrumentos de aprendizaje, además de como simple entretenimiento.

• **Alfons Moliné**






Algunas de las chicas que triunfan ahora en Japón. Algunas de ellas logran cotas de horterimo realmente elevadas.

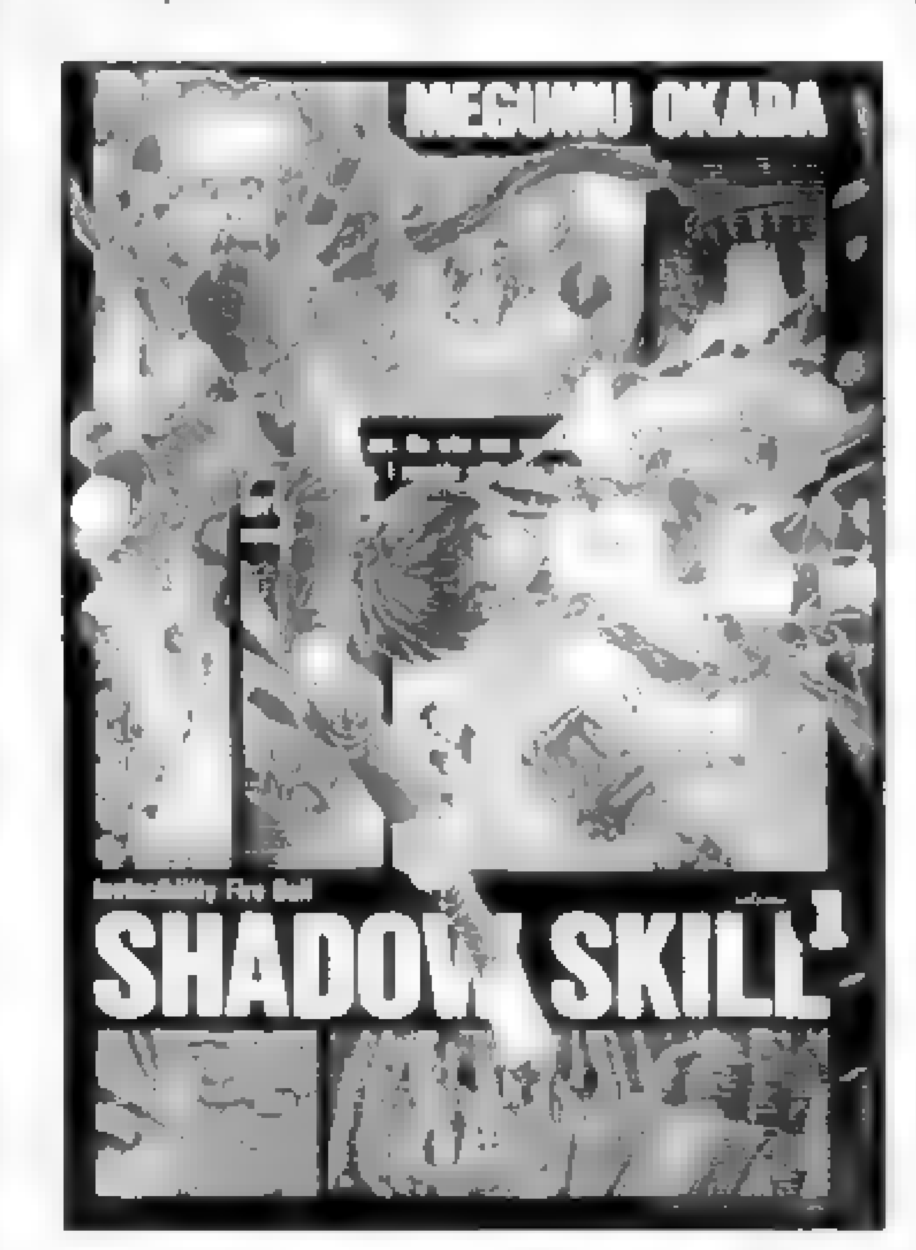


Shadow Skill



Shadow Skill hizo su primera aparición a mediados de 1992 en la revista trimestral **Comic Gamma** de la editorial **Take Shobo**. Esta publicación se ha ido especializando en series de ciencia-ficción y fantasía, acogiendo en su interior mangas tan populares como el **Blue Seed** de **Yuzo Takada** o el **Eridanus** de **Toshimitsu Shimizu**. La popularidad de **Shadow Skill** es cada vez mayor, siendo buena prueba de ello el próximo lanzamiento de un OVA basado en esta serie.

El creador de **Shadow Skill** es un joven y talentoso dibujante que responde al nombre de **Megumu Okada**. Nacido el 15 de marzo de 1971, muy pronto estuvo interesado en el dibujo del manga y, tras graduarse en el Instituto de Diseño de Tokyo, empezó a dibujar sus propias historias dentro de los círculos fanzineros. Sería poco después -a la edad de 21 años- cuando la editorial **Take Shobo** le ofreció la oportunidad de realizar sus primeros pasos en el terreno profesional de la industria del manga, un debut que iniciaría con buen pie gracias a **Shadow Skill.** Esta serie de corte fantástico se convertiría rápidamente en un éxito y le porporcionaría un salto a la fama, hecho que daría a **Okada** la confianza suficiente para seguir diseñando su particular composición de las páginas: viñetas pisándose las unas a las otras y una distribución de éstas completamente desquiciante en muchos casos. Estos dos detalles ponen un énfasis mayor en la acción, eso sí, en detrimento de una comprensión global.





El argumento de **Shadow Skill** nos cuenta una historia que arranca en el reino de Kuruda -un lugar situado en otro mundo y en otro tiempo-, cuyas tradiciones se remontan 10.000 años en el pasado, donde se sitúan los primeros recuerdos de Kuruda. En este legendario reino se alza una impresionante fortaleza, a la sombra de la cual existe una civilización que vive inmersa en una época de marcado acento medieval. La preparación de luchadores con superpoderes y los incontables combates (celebrados en unas canchas denominadas "arenas") que se suceden son una de las máximas en este reino.

Es aquí donde encontramos a los principales actores de la historia, centrándose la trama argumental en una continua sucesión de aventuras y terribles combates en las que la acción y un ritmo frenético está presente en todo momento.

Elle Lag, una joven guerrera de 18 años, es la protagonista principal. Más conocida por el sobrenombre de **Kagegi** o **Shadow Skill**, esta experta combatiente es la líder de un grupo de superluchadores compuesto por **Vai Lo**, un poderoso guerrero que se hace llamar **Scarface** y que está dotado de una fuerza excepcional, **Fawlinkmayer Blazumatizer** (alias **Fawlin**), una hechicera provista de valiosos objetos mágicos, **Kyo Ryu**, una misteriosa chica de 16 años y **Gao Ban,** un niño de 14 años que se ha convertido en el aprendiz y en el "escudero" de **Elle** y que profesa una particular admiración por **Scarface**. Otro enigmático personaje es **Scribe Lohengrin**, también llamado **White Lighting**, especializado en rapidísimos ataques y que actuará como aliado ocasional de **Elle** y sus compañeros.



Ruy Ramos



Anuncio de la versión animada de Shadow Skill.

THE SILENT SERVICE

En las profundidades del mar, un hombre conduce al mundo, en un juego mortal, a la desmilitarizacion. El capitán de un submarino con misiles balísticos ha conducido a sus perseguidores a un peligroso encuentro en el que cruzará el mar para ganar su propia libertad... No, esto no es la presentacion de ninguna película. Es un fragmento de un manga militar que está causando numerosas reacciones en la industria del manga y en el mundo real. Se trata de **Chinmoku no Kantai**, más conocido en occidente como **The Silent Service**. Está creado por **Kaiji Kawaguchi**, ganador en 1990 del **Kodansha Publishing House's Manga Award**.

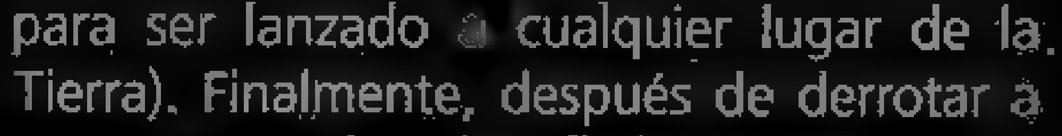






The Silent Service es una obra actual de ficción militar, en el estilo que popularizó **Tom Clancy, Frederick Forsythe, Mark Joseph** o **Michael Crichton**, todos famosos novelistas. Fue serializada en el semanario japonés **Comic Morning**, de **Kodansha**, desde 1988. Su fuerte desarrollo, la historia y sus implicaciones políticas le han llevado a colocarse en el foco de atención de los medios de comunicación, tanto japoneses como occidentales. Para explicar la controversia de **SS**, debemos primero examinar los elementos de la obra.

La historia comienza con una colisión entre un submarino japonés y otro ruso, en la que el sumergible japonés se hunde con todos los tripulantes... ¿o quizá no? Como la introducción del manga hace ver, se hace entender que todo el incidente es una estratagema que cubre un proyecto secreto entre el "oculto" gobierno japonés y la US Navy, para poner en marcha el primer submarino nuclear japonés, sin el conocimiento de la opinión pública. Pero no mucho después de que el submarino comience sus travesías marinas en su nueva y mortal condición, su comandante, el **Capitán Shiro Kaieda**, conduce a su tripulación a tomar el submarino y escapar hacia las profundidades del océano. En posteriores capítulos, **Kaieda** confunde a la Armada americana, realizando arriesgadas maniobras entre sus submarinos y barcos, en un desesperado intento de la US Navy por capturarle a él y a su carga de misiles nucleares. **Kaieda** renombra su submarino como **Yamato** y declara la nave en estado independiente, llevando la inestabilidad nuclear a todo el mundo, y conduciendo a todos los gobiernos poderosos a tomar cartas en el asunto (imaginaos el poder de un submarino que es capaz de despistar al resto de armadas mundiales y con un arsenal nuclear a bordo, preparado para ser lanzado a cualquier lugar de la Tierra). Finalmente, después de derrotar a las flotas americana y soviética, hundiendo el portaaviones **Midway** y el crucero **New Jersey** en el camino, el capitán del **Yamato** reveló sus verdaderas intenciones: forzar a las potencias nucleares del mundo a desarmar su arsenal. La historia se complica cuando el Primer Ministro Japonés se alía con **Kaieda** y ofrece colocar todas las Fuerzas de Autodefensa del Japón bajo el comando de las Naciones Unidas, en un intento de sustituir a los Estados Unidos en su papel de **GloboCop**: la fuerza de policía mundial. Los americanos responden bastante mal a esto, y las tensiones producidas hacen que el **Yamato** vuelva a echarse a la mar, perseguido por una legión de submarinos cazadores con un único objetivo: destruirle.



Artísticamente, el dibujo de **Kawaguchi**, cuando representa todos los equipos militares y el material, es excelente. Su dibujo presenta a submarinos de todas las nacionalidades, destructores, fragatas, navíos, portaaviones, helicópteros, cazas, etc. Sus vistas del interior de un submarino nuclear aseguran la atmósfera correcta de tensión que rodea a los personajes. Hasta los uniformes son del todo realistas. El estilo es claro y detallado, bien trabajado en los contrastes entre la tecnología de los buques y las personas. Las escenas de acción son siempre rápidas y fluidas, y la constante dosis de peligro está siempre evidente. El único manga de este tipo visto en occidente ha sido **Area 88** y **SS** es, respecto a éste, muchísimo más maduro y serio, haciendo pensar mucho al lector cuando acaba de leer, y con un dibujo seguro, atractivo y una historia tan trepidante como sorprendente.

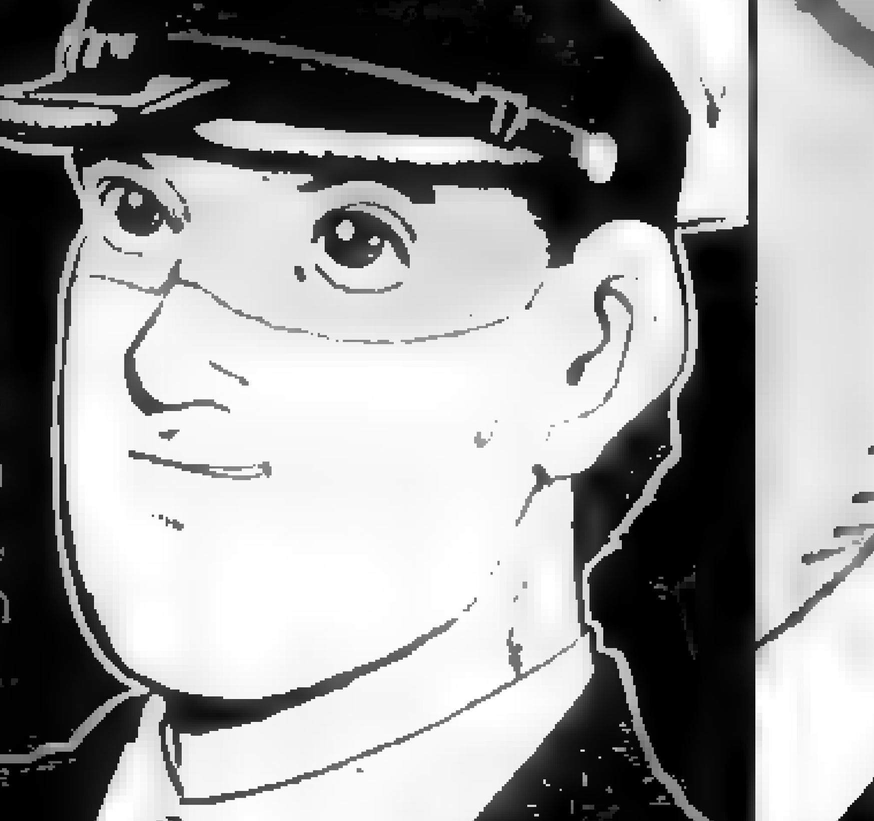
SS es, de hecho, una potente combinación. El manga ya ha pasado de los 14 tomos, y bien podría llegar hasta los 20, es decir, más de 4000 páginas. De momento, todos los derechos para una edición de lengua extranjera están libres. Incluso una editorial española se ha mostrado interesada en él, pero viendo lo complejo de la trama y su contenido político, se hace difícil preveer cuál sería su aceptación. Las pautas, llamémoslas "nacionalistas" que toma la historia en determinados momentos, han hecho que se comente este manga incluso en el Parlamento japonés, ya que la historia toca muchos puntos claves actuales, como por ejemplo, las relaciones entre Japón y E.E.U.U.

Es un manga inquietante de leer, ya que pensar en la idea de un submarino nuclear rebelde puede estremecer (sobre todo a los americanos), pero te engancha muchísimo. Si además contamos con un capitán tan inteligente y con tanto carisma como **Kaieda**, el manga se hace irresistible (igual que **Sean Connery** en **La Caza del Octubre Rojo**).

La versión animé, un largometraje, ha aparecido hace poco en Japón, el pasado 18 de diciembre, y ha vuelto a cosechar un éxito inusitado, siendo hasta hombres de negocios y políticos el público que se ha volcado en la película. Ha sido realizado por **Bandai**, y tiene una duracion de 100 minutos.

Algunas personas han tachado el título de antiamericano y nacionalista, pero, personalmente, sólo veo la historia de un hombre que, cansado y con poder en sus manos, se toma su propia justicia para intentar arreglar este mundo tan deshumanizado, aunque tenga que sucumbir en el intento. Un verdadero héroe, en realidad, porque... ¿puede haber acaso una intención y un método más eficaz?

Rafa Gallardo





MANGA

¡100% MANGA!



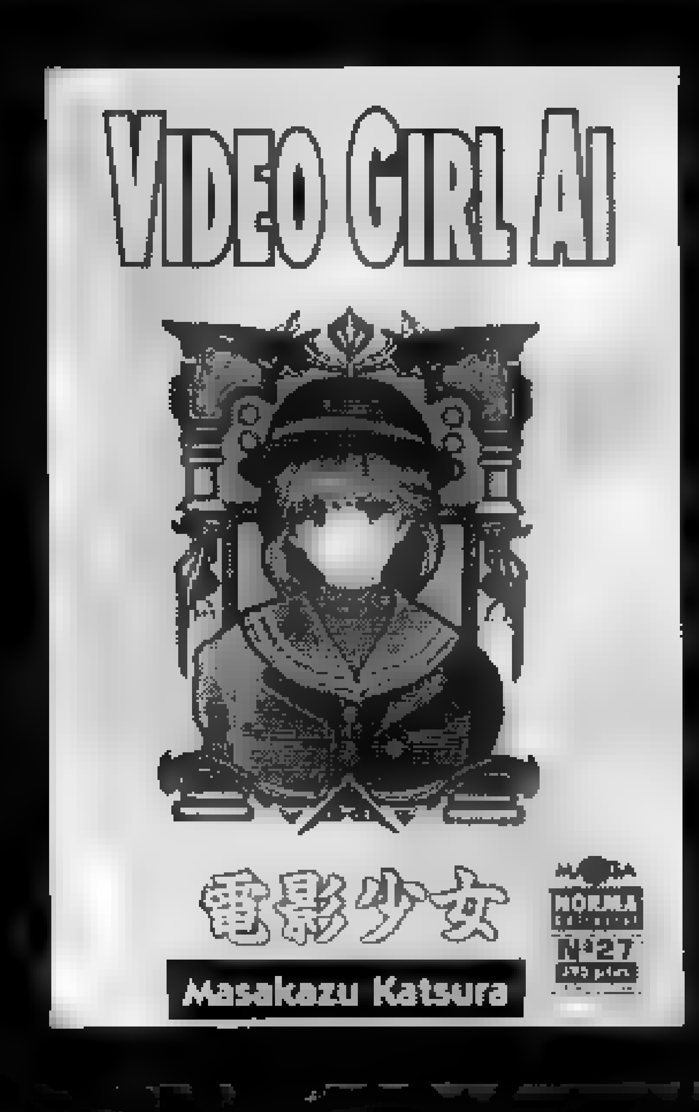


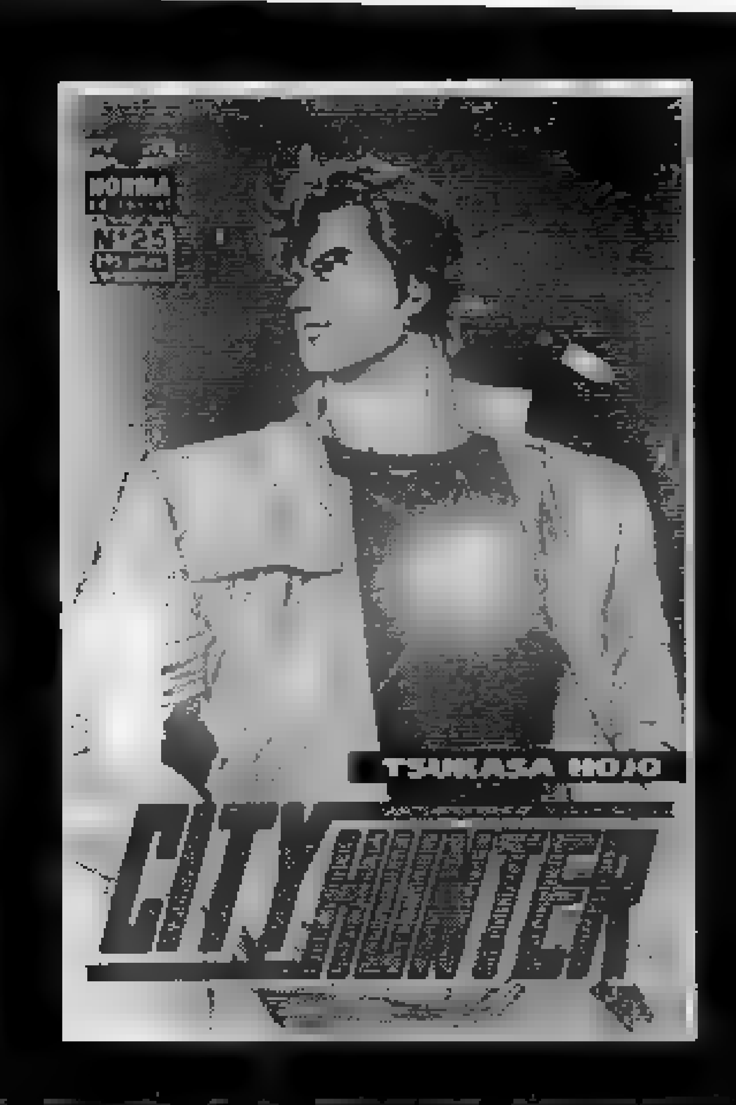






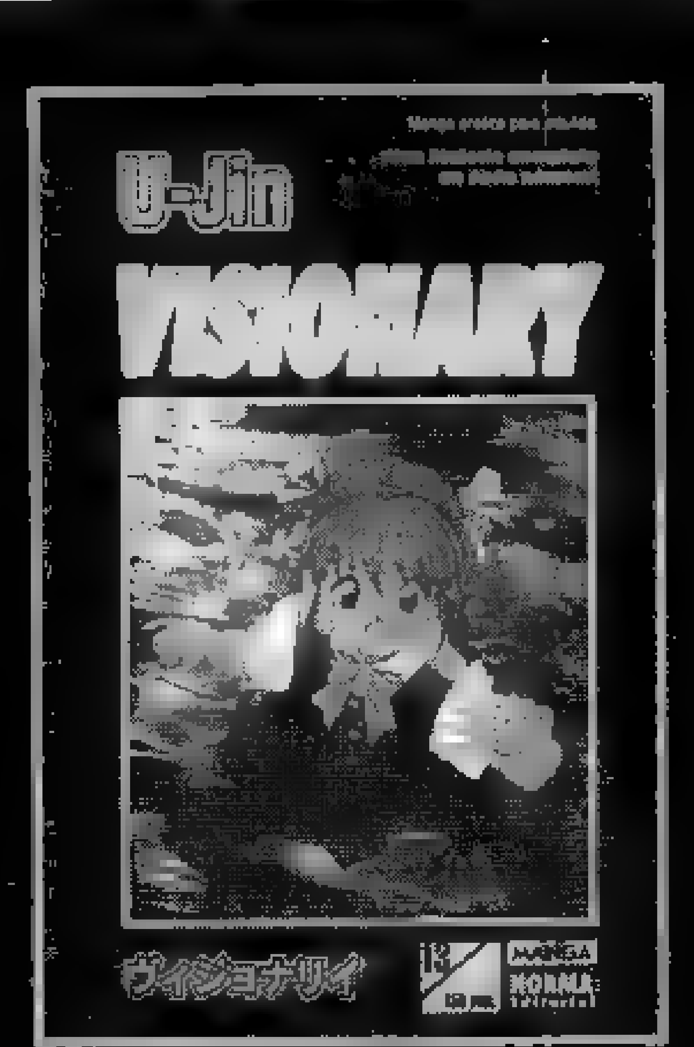
¡Y NO TE OLVIDES DE NUESTRAS SERIES MÁS EMOCIONANTES!











Nada, que este mes me pilláis en bragas. Las librerías especializadas de la ciudad condal no han recibido todavía el material de este mes, así que me toca buscarme la vida y ofreceros un poco de todo. Material americano, cosas (todavía) recientes de Japón y unos pocos CDs para que este mes tampoco os quedéis sin esta sección (y yo sin mi sueldecillo)...

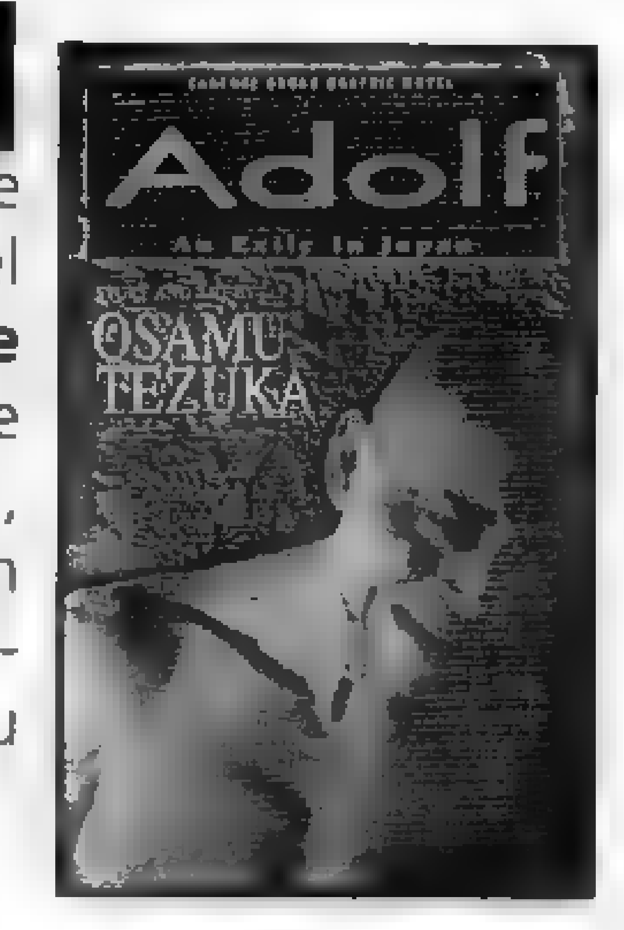
CONSPIRACY nº5

Nada, que el **U-Jin** va únicamente a sacar pasta de esta serie de volúmenes y esta nueva entrega sólo ofrece obras de sus tiempos mozos. Es decir, nada que ver con el **U-Jin** actual, poco erotismo, grafismo anticuado e interés nulo. Desde luego, no os lo compréis si no es que estáis enamorados de este magnífico -y rico- autor. 166 págs. / 530 yens.



ADOLF: An Exile in Japan (USA)

Continúa esta estupenda obra de **Osamu Tezuka**, el "Dios del manga", editada por **Cadence Books** en un impecable libro de tapa dura. Recomendable 100%, incluso si la fuera a publicar algún editor español, vale la pena disfrutar la edición americana por su excelente edición.
256 págs. / 3.000 ptas. -aprox.-

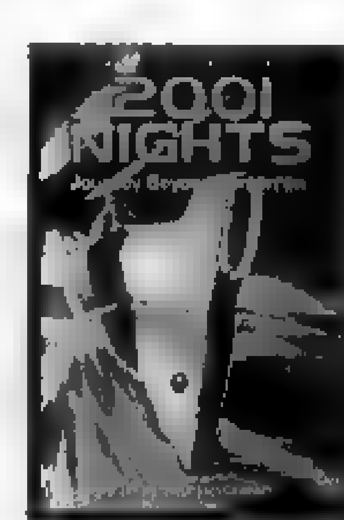


DRAGON QUEST nº15

No es el de **Fly**, no, sino el de **Legend of Roto**, que además mola muchísimo más. La serie llega a su número 15 y la calidad de la obra se mantiene como al principio. No es una serie espectacular, pero puede dar muchísimo de hablar con la reciente adaptación animada que se ha realizado. Echadle un vistazo. 186 págs. / 400 yens.



2001 NIGHTS (USA)



Se trata de todo un clásico del manga en Estados Unidos, creado por **Yukinobu Hoshino**, y que ahora se recopila en volúmenes. Hasta el momento han salido dos, de unas 250 páginas, a 16.95 dólares.

En lo que concierne a los formatos normales americanos, los comic-book, **Viz** están insoportables con lo de las "partes", y han creado un cacao que es para perderse... **Ranma 1/2** llega a la 5ª parte, y actualmente se publica el número 4 o 5 (2.95$). **Alita** llega ya a la sexta parte, a un precio de 2.95$. La única novedad de **Viz** es **Street Fighter II The Movie**, adaptación de la película de animación, que tan sólo destaca por su carencia de interés (2.95$). ¿Cuándo volverá la dinámica **Viz** de antaño?







Kenji Akatora

H2 nº15

Parece que fue ayer cuando **Mitsuru Adachi**, el creador de **Bateadores (Touch)** iniciaba esta nueva serie ambientada en el mundo del béisbol universitario... y nada, que ya ha llegado al número 15. **Adachi** se mantiene como siempre, igual de brillante, y sin saber japonés podemos llegar a entender (bueno...) o disfrutar con la historia. Realmente exquisito. 184 págs. / 400 yens.



RUMIC THEATER (USA)

Desde luego los americanos, y en especial la editorial **Viz**, están la mar de pesaditos con la **Rumiko Takahashi**. No es que no me guste, pero la verdad es que ya cansa, pues están editando muy pocas cosas y la mitad parecen ser títulos suyos. Se trata de una novela gráfica que alberga 6 historias cortas que la autora realizó para lectores más adultos, y que **Viz** ya había publicado en su revista **Manga Vizion**. 200 págs. / 15.95 dólares.



En cuanto a CDs, voy a permitirme robarle espacio a **Lázaro** y os recomiendo estos tres que he descubierto esta semana en la librería: **¡You're under arrest! Only One** (SM-358), **Macross 7 Trash Galaxy Network Chart** (SM-329) y **Fatal Fury The Motion Picture BGM Collection** (SM-325). Ya sabéis que las ediciones de **SM** pueden encontrarse en cantidad de librerías españolas, y que su precio oscila entre las 3.500 y las 5.000 ptas.







DRAGON PINK

EROTISMO MEDIEVAL

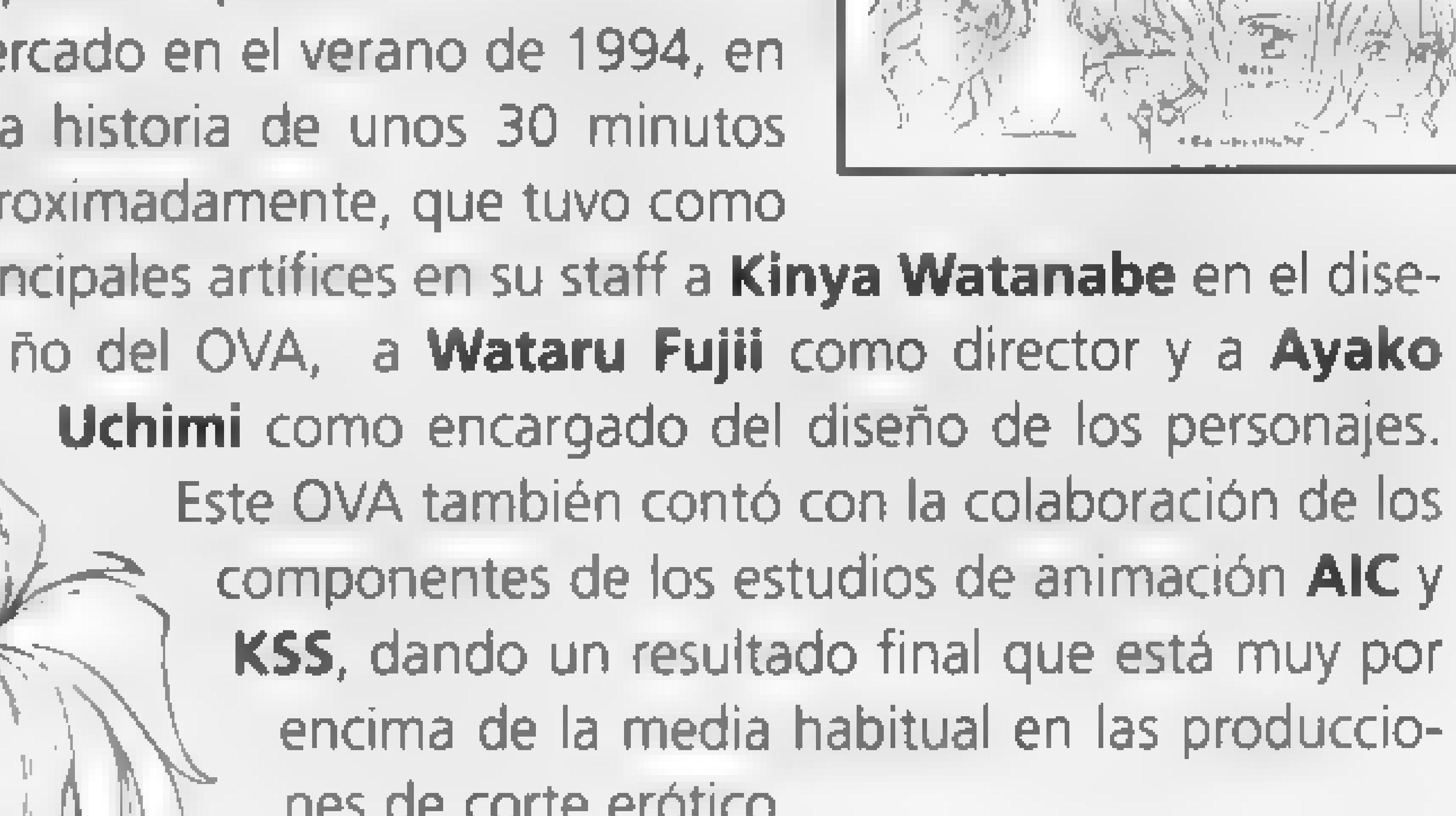


Como ya se ha comentado en anteriores ocasiones, el género erótico en el mercado de los OVA ha constituido todo un acierto comercial, puesto que las ventajas del formato (que aseguraba una intimidad para el que lo compraba y una menor presión por parte de la censura) lo han hecho posible. Entre la numerosa cantidad de compañías que se han dedicado últimamente a producir obras de este carácter, la que se ha llevado la palma en cuanto a títulos y prestigio es la famosa **Pink Pineapple**. Aparecida a principios de esta década, esta productora ha sido capaz de igualar y sobrepasar a **Soeishinsha** (productora que a finales de los ochenta se convirtió en la más importante de todas) y sus **Cream Lemon** con títulos que hasta ahora han tenido una gran acogida por parte del público. Algunos ejemplos son: la adaptación animada del manga de **Toshimitsu Shimizu** titulado **Rei Rei** en forma de dos OVAs en 1994, los dos capítulos de la saga titulada **Magical Twilight** -basadas en el manga de **Yuhki** realizado para **Akane Publishing**- en 1992, los episodios de la obra titulada **End of Summer** o los seis OVAs realizados a partir del exitoso manga de **U-Jin** tituladas **Shin Angel**. También encontramos entre sus ofertas las obras de corte medieval, tales como el **Dragon Knight** o la que tratamos en este artículo: **Dragon Pink**.

Ésta es una de esas historias que cuenta con un acentuado corte erótico combinado con situaciones francamente cómicas, alejándose un poco de la dinámica que impera muchas veces en las obras de este género, como pueden ser algunos capítulos aparecidos en la saga **Cream Lemon**.

Dragon Pink, como muchos de los OVAs producidos por **Pineapple**, está también basado en un manga que debido a su éxito entre el público captó el interés de los responsables de la compañía. Este manga aparece regularmente en una publicación de la pequeña editorial **Tatsumi Publishing** constando ya de, al menos, un tomo recopilatorio. Está realizado por un joven autor que es conocido por el seudónimo de **Itoyoko,** que ha visto con satisfacción cómo su trabajo ha sido adaptado al animé.

El primer episodio fue lanzado al mercado en el verano de 1994, en una historia de unos 30 minutos aproximadamente, que tuvo como principales artífices en su staff a **Kinya Watanabe** en el diseño del OVA, a **Wataru Fujii** como director y a **Ayako Uchimi** como encargado del diseño de los personajes. Este OVA también contó con la colaboración de los componentes de los estudios de animación **AIC** y **KSS**, dando un resultado final que está muy por encima de la media habitual en las producciones de corte erótico.



En esta primera historia veremos cómo el grupo de protagonistas, encabezado por **Santa** -el guerrero-, al que le siguen **Bobo** -el bárbaro-, **Pierce** -una elfa hechicera- y **Pink** -una gata esclava-, se hará, tras un combate contra el malvado brujo **Viken**, con la mítica espada Tritón. Con ella, nuestro héroe creerá que todos sus problemas se han solucionado, aunque muy pronto cambiará de idea cuando se encuentren dentro del reino de Tajit. Tras algún incidente y diversos peligros sorteados, la reina de esta ciudad -advertida de la hazaña de nuestros héroes- llamará al grupo encargándoles una misión muy arriesgada y que no es otra que la de encontrar al responsable del rapto de seis jóvenes muchachas, suceso acontecido en el bosque del norte colindante a la ciudad en la que se encuentran. Su búsqueda tiene al fin una recompensa y en una destartalada cabaña encontrarán a las jóvenes y a su misterioso raptor que -como se descubrirá más tarde- es una diablesa que utilizaba a





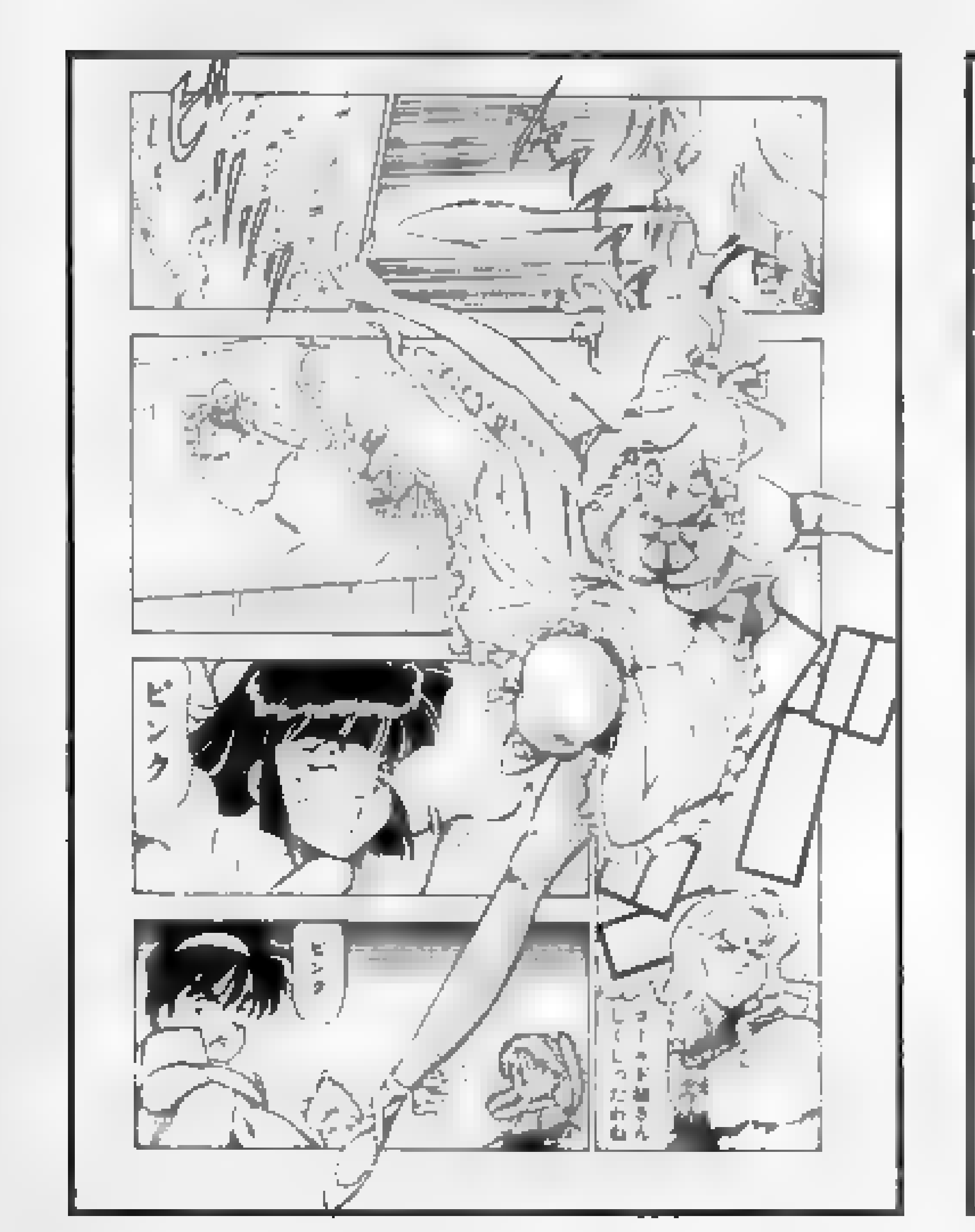
las jóvenes para implantarles unas semillas que las transformarían en un temible monstruo. **Pink**, **Santa** y compañía intentarán vencer al monstruo y a su dueña con todas las armas posibles al alcance de su mano, consiguiendo alzarse al final con la victoria tras un gran combate. Sorteado el peligro, nuestros héroes recuperarán a las jóvenes y se plantarán victoriosos en palacio, esperando -especialmente **Santa**- su recompensa de manos de la reina.

Dejando ya esta primera aproximación a las aventuras de **Pink**, la productora -viendo la excelente acogida que tuvo esta primera entrega- decidió que a mediados del pasado año apareciera a la venta la secuela, que llevaba como título el original nombre de **DRAGON PINK 2**. Para ello apostaron, sin dudarlo un momento, por el staff creativo de la primera producción y por los mismos estudios de animación, que, nuevamente, estuvieron a la altura de las circunstancias y ofrecieron un producto de aceptable calidad.

En esta ocasión la aventura vuelve a mostrarnos a nuestros particulares héroes que, de nuevo, se encontrarán en problemas debido a un lamentable incidente causado por el inefable guerrero **Santa**. Por culpa de este lío tendrán que dejar a la felina **Pink** como pre-pago por la cena que se habían zampado en una fonda de la ciudad-castillo de Getashi. **Bobo** y **Pierce**, que recriminan esta decisión, ayudarán a **Santa** a recuperar el valor de la cena consiguiendo alguna que otra mercancía que valga ese precio. Sin embargo, cuando se encuentran en la fonda, descubren con estupor que, ante la tardanza en pagar por parte de **Santa**, el tabernero ha vendido a **Pink** a unos individuos de una ciudad cercana, que, como descubrirán un poco más tarde compran a jóvenes para sacrificarlas una vez al mes en un ritual para la diosa del agua, **Yuarisla**. Una vez enterados de lo peliagudo del asunto, **Bobo**, **Pierce** y **Santa** correrán en busca de su amiga que antes de ser rescatada en una feroz batalla, pasará un "mal" rato a manos de la diablesa del agua. Después de ser rescatada, **Pink** pasará cuentas con nuestro libidinoso guerrero gracias a un martillo al más puro estilo **Kaori Makimura**.

En fin, humor y erotismo en dos OVAs a todas luces recomendables para los adultos aficionados al animé en general.

David "D"





PERSONAJES

Pink

Esta gata-esclava será la principal protagonista de la historia (de ahí su título), siendo muchas veces el objetivo preferido de las travesuras de su amo -el joven guerrero **Santa**- que, a pesar de todo, la quiere con ternura.

Santa

"Guerrero" de tercera categoría que será la causa de muchos de los quebraderos de cabeza que atormentarán al grupo que lidera. Además, su libidinoso carácter le dejará muchas veces un dolor de cabeza muy agudo debido a los chichones que **Pink** le provocará con su martillito.

Bobo

Éste es uno de los típicos personajes que podemos encontrar en un grupo de héroes medievales, es decir, es un bárbaro. Con su fuerza y destreza en el uso de su hacha salvará más de una vez a sus compañeros de peligros mortales y será muy valioso en la consecución de los objetivos marcados.

Pierce

Tenemos aquí a la última pieza que falta en el grupo, una elfa hechicera. Esta joven, que cambiará de look en los dos OVAs, es, gracias a sus poderes sobrenaturales, una poderosa aliada aunque no domine del todo la magia.

Varias han sido las cartas que nos pedían sugerencias respecto a los modelos que se encuentren al alcance de las habilidades de cada uno. Bueno, no lo veo mal, al menos como pausa entre conversión y conversión. Lo que debemos de tener muy claro, es que el nivel de cada uno no viene dado por el numero de piezas que hayamos montado y acabado, sino por el nivel de calidad alcanzado en nuestro último trabajo. Eso quiere decir que vosotros mismos seréis quienes juzgaréis si estáis o no preparados para abordar la pieza que yo recomiende. Espero que no os desaniméis ni, por el contrario, cometáis el error de ser en exceso optimistas, pues ambos extremos son nefastos. Pasemos a lo que nos interesa.

RECOMENDACIONES:

En el apartado de maquetas en plástico inyectado, es muy fácil recomendar algo a un principiante. Las piezas a escala 1/144 de **Bandai** suelen proporcionar un acabado muy decente con un mínimo de esfuerzo. A un nivel intermedio, subiremos algo de escala, hasta la 1/100, y nos dedicaremos a reparar pequeñas imperfecciones -detalles sobredimensionados o ausentes- con la ayuda de la información pertinente.

Si se goza de cierta experiencia, se pueden buscar maquetas antiguas, de las que aún no incorporaban el sistema de ensamblaje a presión, y tratar de detallarlas lo más posible. En esta categoría entran también las transformaciones a partir de varios modelos, o incluso la construcción artesanal de una maqueta, a partir de piezas desechadas y materiales en bruto, como laminas y varillas de poliestireno. A este nivel, resulta indispensable el disponer de una buena bibliografía donde obtener planos y/o perfiles de los modelos a reproducir. Lo de las maquetas antiguas no significa que este proceso de remodelación no pueda emprenderse con piezas más modernas, sino que podremos de esa forma basarnos en una pieza -generalmente- barata como base para un proyecto de remodelación casi total.

Si se trata de vinilo, la elección se reduce drásticamente. Hace algún tiempo se podían encontrar piezas de **MAX Factory** representando a las diversas armaduras biomecánicas procedentes de la serie **BioBooster Armor Guyver**. Estas figuras resultaban ideales para principiantes, pues no resultaban demasiado caras y dada su especial configuración, permitían disimular muy bien los errores tanto de montaje como de pintura. Como lo más difícil en estos casos resulta el pintarlas, yo os recomiendo, y hasta que os soltéis lo suficiente como para atreveros con la pintura, que montéis las figuras -el artículo al respecto os remito- lo que suele ser muy fácil, y las guardéis hasta reunir el valor suficiente.

Para empezar, y suponiendo que no encontréis las de **Guyver** por ningún sitio, existen unas piezas de pequeño tamaño y dedicadas a la serie **Dragon Ball**, que son de pequeño tamaño y no tienen un precio excesivamente alto. Cuando las hayáis pintado, podéis pasar por las dedicadas a **Street Fighter II** o **Silent Möbius**, piezas de más empaque y calidad, y algo más delicadas de pintar. Como "tope de la gama", os recomiendo cualquier pieza que os agrade, pero eso sí: con la experiencia se expone el uso de las técnicas más avanzadas... ¿hemos hablado ya de la aerografía? Je, je... Ya llegaremos a eso.

En vinilo existen también numerosas reproducciones de *mecha models*. El único problema es que, si bien el problema de la pintura se simplifica bastante, aquí lo delicado es el montaje. Salvo excepciones -por ejemplo, un **Cross Mirage** diseño de **Mamoru Nagano** a escala 1/48: grande, MUY grande-, yo dedicaría este tipo de piezas a gente con un nivel de experiencia medio.

En el apartado de resina es donde más fácilmente se encuentran las cosas para los principiantes. Las figuras superdeformadas, vulgarmente conocidas como "cabezones", son ideales para empezar. Manejables, baratas, fáciles de acabar, son tan ideales, que muchos no querréis aprender más sólo por no tener que dejar de montarlas. Ni falta que hace, pues representan la figurita ideal para desahogarte después de superdetallar ese *Landmate* de muchicientas piezas.

A nivel medio existen infinidad de modelos de calidad aceptable y una escala asequible, que permite disimular bastante bien los fallos. Las figuras de **Dragon Ball** vuelven a ser mi recomendación más ferviente. No es por nada, pero muchas de ellas fueron fruto de una primera importación masiva, y aún pueden encontrarse en algunas tiendas a muy buen precio.

En este caso concreto, la experiencia y el precio se mueven al mismo ritmo. Si os consideráis buenos modelistas, atreveos con resinas de alta calidad, de la casa **VOLKS** por ejemplo. Con precios prohibitivos, sus mecha models de la serie **Five Star Stories** resultan auténticas piezas de museo. Como también lo resultan sus figuras dedicadas a la serie **Devilman** o las derivadas de la obra del ilustrador japonés **Hajime Sorayama.** Indispensables paciencia y técnica. Y si sólo tenéis una de las dos, mejor atesorar la pieza hasta que reunáis lo suficiente de ambas.

En resumidas cuentas, yo creo que lo más fácil sería crear un baremo por precios, pues la complejidad de una pieza, cuando no está reñida con un precio asequible, acostumbra a dispararlos hacia una franja media-alta.

Para **principiantes** y gente de poca experiencia, un tope de dos a tres mil pesetas por pieza me parece bastante acertado. En esta franja se encuentran incluidos la mayoría de los KIT's de plástico que se distribuyen en nuestro país y muchas piezas de resina y vinilo.

En la parte **media** de la escala, estimo que de cinco a siete mil pesetas es el tope ideal. Esto permite a quienes se consideren integrantes de esta franja, el acceder a piezas de una relativamente alta calidad, sin tener que solicitar una doble hipoteca sobre el piso de la suegra. Esto no indica que no se puedan comprar piezas más baratas, más bien al contrario. Hoy en día, se pueden encontrar piezas en resina de manufactura china, fusiladas de los moldes originales , por poco más de cinco mil pesetas, con la ventaja de que el material resulta virtualmente imposible de dañar -dentro de unos límites, cuidado-, con un nivel de calidad muy alto.

Para los **experimentados** de verdad no digo nada. Que sea la disponibilidad de efectivo y las preferencias personales los que dicten la pieza a comprar. Pero que tengan cuidado, no les vayan a vender gato por liebre. Como decía antes, se pueden encontrar piezas made in Taiwan a prácticamente un tercio del precio de un pieza original, pero antes de comprar, comprobad la calidad del detalle. Y hago este consejo extensivo a todos vosotros, pues nada está mal comprado si consideramos la inversión como justificada... ni nada nos parece barato si empezamos a encontrarle fallos después de pagado.

by Mikel



TE ALEGRAMOS
EN CADA VISITA.
NORMA
Comics



AKIRA
COMICS
C/ GINZO DE LIMIA, 32
MADRID - 28029
TEL./FAX: (91) 739 62 71
¡¡FRENTE A LA VAGUADA!!
¡¡COMIC-USA (SERVICIO ADVANCE COMIC) CON EL DOLAR MÁS BAJO DE MADRID!!
¡TE ESPERAMOS!
✔ ÚLTIMAS NOVEDADES EN CÓMIC NACIONAL Y USA.
✔ EL MAYOR STOCK DE CÓMICS ATRASADOS DE MADRID.
✔ CÓMIC EUROPEO Y ERÓTICO.
✔ EL PARAÍSO DEL OTAKU: MANGA JAPONÉS Y ANIMÉ, CD'S, MAQUETAS, PELÍCULAS, RAMI CARDS Y UN LARGO ETC...
✔ ROL NACIONAL Y USA.
✔ FIGURAS DE PLOMO.
✔ ¡¡LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP!!
✔ MAGIC 4ª EDICIÓN Y REVISED.
✔ DARK, FALLEN EMPIRES, ICE AGE, CRÓNICAS, ETC...
✔ DOOMTROOPER 1ª EDICIÓN.
✔ ACCESORIOS PARA CARTAS.
Y MUCHO MÁS...
AKIRACOMICS
TODO UN MUNDO DE FANTASÍA
A UN PASO DE TI...



¡VEN A VERNOS!
RONDA SAN ANTONIO, 9
08011 BARCELONA
LIBRERÍA
UNIVERSAL



LIBRERÍA KIOSKO
SOUSA
REVISTAS
COMICS
CDs
PRENSA e IMPORTACIÓ
POSTERS
LIBRERÍA
JUEGOS DE ROL
MANGAS
P.P. CARD y
RAMI CARD
LIBRERÍA KIOSKO SOUSA
Avda. Castelao, 31 - VIGO Telf.: (986) 20 68 50

SATOSHI URUSHIHARA

Cuando por primera vez me hablaron de **Urushihara**, la verdad, ni siquiera conocía su trabajo. Sin embargo, todo aquel que lo conocía se mostraba bastante impresionado por las obras de este autor. Y fue así como, estando en Barcelona y habiéndome picado ya el gusanillo, me dediqué a la caza y captura de algún tomo suyo. Y fue en la tienda **Norma** del Passeig de Sant Joan donde encontré el primer tomo de **LEGEND OF LEMNEAR**, aconsejado por una de esas personas que ya conocían a **Urushihara** (gracias, **Juan** y **Aurora**). Y es curioso, pero, en cierta manera, intuían cuál iba a ser mi reacción.

Me quedé muy impresionado con aquel dibujo. Era algo totalmente nuevo, pero construido con elementos ya conocidos. El diseño de personajes me resultaba familiar pero, a la vez con mucho estilo propio y, además, muy atractivo a la vista. En definitiva, que quedé muy enganchado con el tomo, lo que me llevó a investigar más sobre el autor. Fue entonces cuando descubrí **PLASTIC LITTLE** y mis expectativas se vieron cubiertas con creces. Era francamente buena...

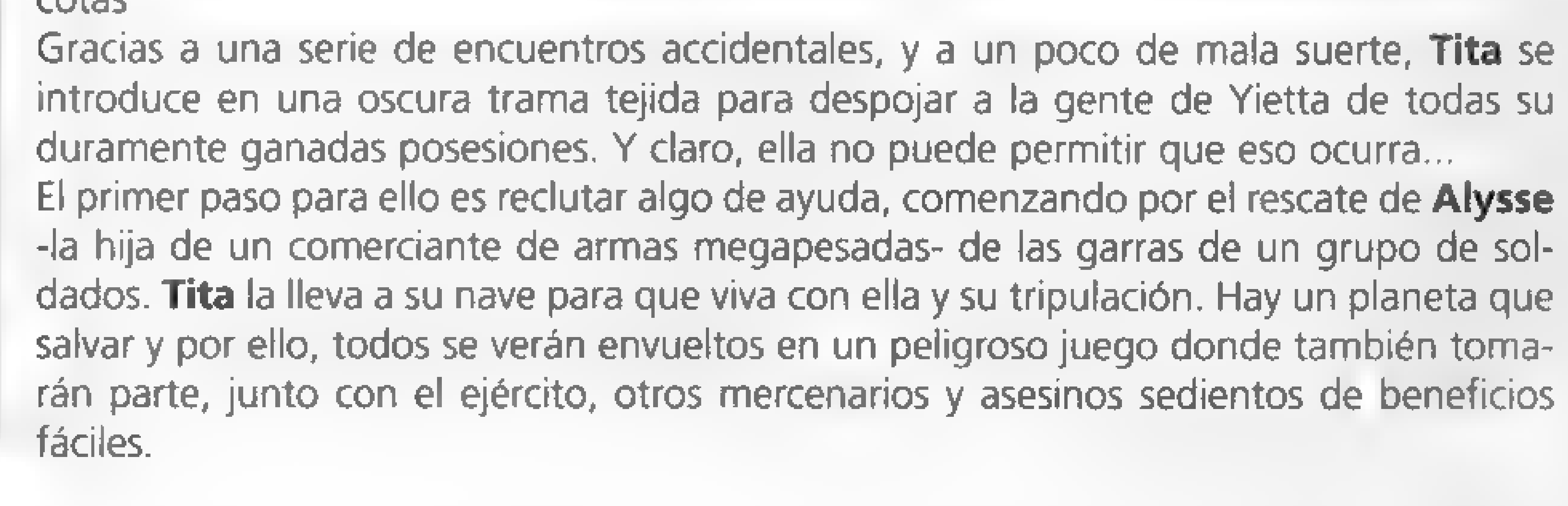
Aunque creo que será mejor que empieze desde el principio...

Satoshi Urushihara es uno de los autores jóvenes de manga con más futuro de todo Japón. No sólo actúa como dibujante de cómic, sino que, como indica la tendencia actual, está muy metido en el mundo del animé. En éste, se encarga sobre todo de la producción y el diseño de personajes, pero también va haciendo sus pinitos en otras tareas. En definitiva, un autor polifacético. Además, no sólo trabaja en las versiones animadas de sus propios mangas, sino que le encargan trabajos para otros títulos. Os sorprendería saber que este hombre ha trabajado en las siguientes producciones:

- **PLASTIC LITTLE** y **LEGEND OF LEMNEAR**. Se encargó del diseño de personajes, y están basados en sus propios mangas
- **RAVEN TENGU KABUTO**, **WINGS OF DARKNESS BALKISIAS** y **SHCOOLYARD SKETCHES**: fue supervisor de producción y encargado del diseño de personajes.
- **BUBBLEGUM CRISIS 7** y **HURRICANE LIVE 2033**. Las dos basadas en **BUBBLEGUM CRISIS**. También fue el supervisor de producción y diseñador de personajes.
- **CRYING FREEMAN**, **RECORD OF LODOSS WAR** y **FIVE STAR STORIES**: ayudante principal.

La causa fundamental de este desarrollo por parte de **Urushihara** en el mundo del animé es debido, sin duda, a su relación con el director **Kinji Yoshimoto**. Este director ha trabajado en bastantes producciones importantes, como **MACROSS**, **ROYAL SPACE FORCE (HONNEAMISE)** o **MEGAZONE 23** (todos los clásicos) entre otros muchos. Los dos se conocían ya desde el instituto, donde, según **Yoshimoto**, **Urushihara** le enganchó al mundo del manganime y actuó como su "senpai" en dibujo. Así, actualmente forman una pareja al estilo de **Asamiya-Kikuchi** (de los cuales incluso se ha dicho que son la misma persona), cuyo principal objetivo es convertir los fabulosos mangas de **Urushihara** al animé. Hasta el momento han trabajado juntos en las dos obras principales de **Urushihara**: **PLASTIC LITTLE** y **LEGEND OF LEMNEAR**.

Plastic Little



PLASTIC LITTLE es una epopeya espacial situada en el planeta Yietta, una gran metrópolis habitada por colonos obreros que reparten su trabajo con el turismo, enseñando a los visitantes la belleza natural del planeta y la exportación del único recurso mineral del lugar a la omnipresente Federación Galáctica. Ahora, después de años de duro trabajo y abuso por parte de la Federación, los colonos reclaman un poco de independencia. Desgraciadamente, ellos no poseen el control militar del planeta y la Federación no desea satisfacer los deseos de los colonos, y más teniendo en cuenta que tienen una serie de investigaciones militares realizándose allí.

En esta situación llega **Tita**, capitán de la nave galáctica Cha-Cha Maru (¡¡¡¿Os suena?!!!) a sus escasos 17 años. Junto con la tripulación, se encarga de capturar y transportar a Yietta formas de vida exóticas de toda la galaxia para venderlas en el mercado galáctico de mascotas



Gracias a una serie de encuentros accidentales, y a un poco de mala suerte, **Tita** se introduce en una oscura trama tejida para despojar a la gente de Yietta de todas su duramente ganadas posesiones. Y claro, ella no puede permitir que eso ocurra...

El primer paso para ello es reclutar algo de ayuda, comenzando por el rescate de **Alysse** -la hija de un comerciante de armas megapesadas- de las garras de un grupo de soldados. **Tita** la lleva a su nave para que viva con ella y su tripulación. Hay un planeta que salvar y por ello, todos se verán envueltos en un peligroso juego donde también tomarán parte, junto con el ejército, otros mercenarios y asesinos sedientos de beneficios fáciles.

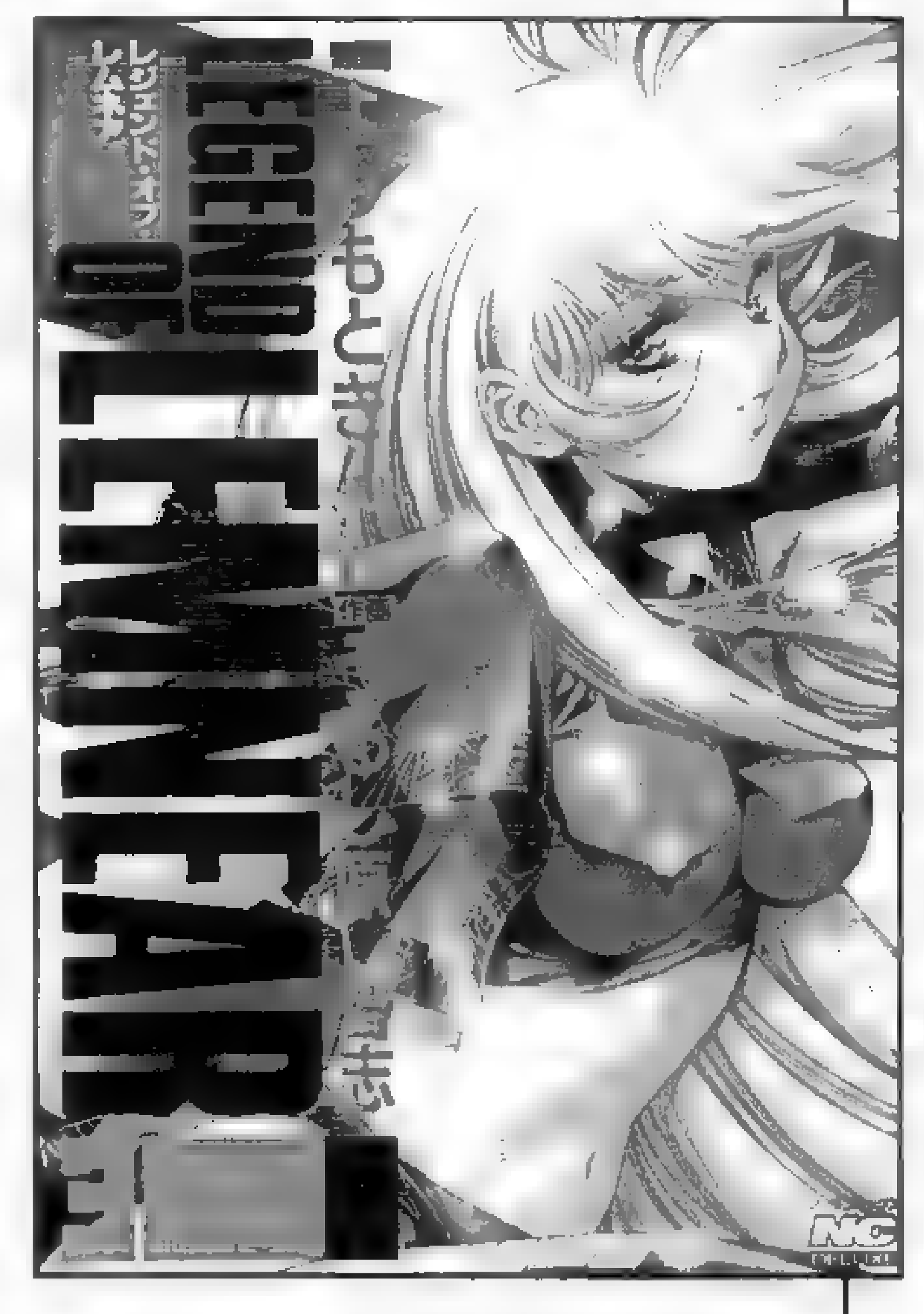
PLASTIC LITTLE es una gran producción en animé, pensada y estructurada como tal. Se trata de una serie de OVAs producidos por la **Sony Corporation**, con el objetivo de hacer cuña con un producto original dentro de un género tan saturado como el de la aventura espacial.

Y vaya si lo han logrado. El éxito ha sido total. Tanto que en poco tiempo ha sido exportada, y en Estados Unidos e Inglaterra se puede comprar la versión doblada en cualquier librería especializada ¿Qué ha sido lo que la ha llevado a este éxito ?



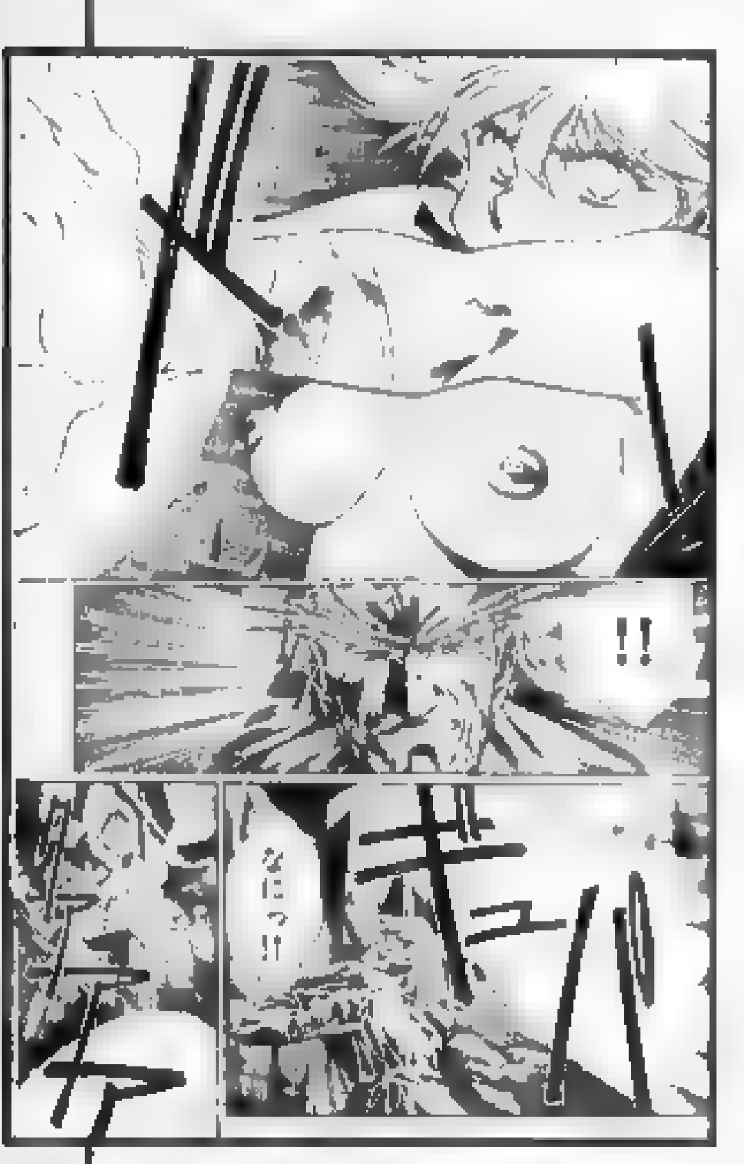
Tres razones fundamentalmente. La primera de ellas es la historia. Se vuelve muy original, es trepidante, te engancha muchísimo, sin contar para nada con elementos innovadores. Es difícil contar algo de un manera original e interesante con los mismos elementos de siempre. **Plastic Little** lo consigue. La segunda razón es la estética de **Urushihara**. Pocos son los que la rechazan, y es que es toda una maravilla. Y como tercera razón: la realización técnica. Tiene diseños mecánicos estupendos, efectos visuales de quitan el hipo, animación superlograda...¿qué más se puede pedir?
La versión manga, al contrario de lo que se pueda pensar, y gracias a este éxito, apareció después, basado en el animé, y es un claro ejemplo de la fama que ha llegado a tener este título. (Aún se sigue publicando en la revista **Anime V**).

Legend of Lenmear



Es el otro gran título de **Urushihara**. Como en **Plastic Little**, la protagonista es una chica: **Lemnear**. Es una historia de espada y fantasía, al estilo de los últimos lanzamientos que están llegando a nuestro país: **Dark Angel**, **Rayearth**, **Elementalors**, etc..

Tiene un tratamiento gráfico espectacular, te deja totalmente pegado a las páginas. Vamos, lo mejor de lo mejor. En mi opinión es la gran obra de **Satoshi Urushihara**. Es difícil que pueda llegar a superar esto. La editorial que lo publica es **Kadokawa** y el guión es de **Kinzi Yoshimoto**. Son, por ahora, cuatro tomos los que recogen todo el material, y su publicación continúa.





Aparte, está también la versión animé, realizada por el mismo equipo técnico de **Plastic Little**, que si bien no ha logrado tanto éxito como su predecesora, sí que ha traspasado las fronteras niponas, avalado por su indudable calidad. Se puede encontrar en Francia y en los Estados Unidos. Mientras tanto, y en lo que concierne a España, la versión manga de **Legend of Lenmear** será seguramente lo primero que veamos de este autor traducido al español.

Chirality

Hasta ahora, es la última creación de manga de **Urushihara**. Se publica en la revista **Comic Nora** de la editorial **Gakken** y tan sólo cuenta con un volumen, subtitulado **To the Promised Land**, lanzado el pasado verano.
Sin duda, el autor vuelve a echar toda la carne en el asador con un trabajo que seguro que dará tanto o más que hablar que sus anteriores creaciones. También con una ambientación espacial, **Chirality** nos presenta a un grupo de misteriosos humanos con extraños poderes que se involucrarán en batallas y conflictos personales. Acción a raudales, calidad gráfica en auge y personajes muy logrados... ¿Qué más puedo decir?





Cell Works



Uno de los libros de ilustraciones más atrayentes que he visto es el de **Satoshi Urushihara**. Su título es **CELL WORKS** (publicado por **MOVIC**) y, como tal, recoge todos los diseños y muchisimas ilustraciones al estilo animé (acetatos) del autor. Bueno, pues la palabra que lo define es PASADA. Son muy pocos los que son capaces de jugar de esa manera con las luces al estilo animé, colorear y dar ese toque de realismo. Es un estilo muy detallado y sofisticado, que a veces nos puede dejar ensimismados. El libro da buena cuenta de las posibilidades del autor, tanto en el campo del manga como del animé. Totalmente recomendable.

Un amigo me comentaba que lo que mas le gustaba de **Urushihara** es su forma de dibujar cuerpos desnudos. Es otra de sus virtudes. No es que sea un autor erótico, pero no se corta en dibujar cuerpos esculturales con poca, por no decir ninguna, cantidad de ropa. Y es difícil conseguir que un cuerpo tan realista se adapte perfectamente a la caracterización de los personajes, sobre todo teniendo en cuenta como es el estándar de la industria japonesa, pero **Urushihara** lo cumple con creces, realizando los pechos más reales que creo, he visto nunca en el cómic japonés.

Más datos. Si analizamos cuáles eran las series favoritas de nuestro amigo **Satoshi** en su infancia, veremos que está marcado totalmente su estilo de dibujo, pero que él ha conseguido modernizarlo y convertirlo en algo totalmente actualizado y muchísimo más atractivo. Sus series favoritas eran, según declaraciones en la **AmimeExpo** a **Helen McCarthy** (insigne y conocida frick encargada de la producción de la revista inglesa **ANIMEFX**), **GALAXY EXPRESS 999** (de la cual pudimos ver capítulos en España titulados **EL TREN DE LA VIA LÁCTEA**) y **SPACE CRUISER YAMATO** (que incluso se estrenó en los cines españoles por los años 70 -información obtenida gracias a mi buen amigo **Manuel "Kimagure " Ortega**). Si conocéis las series y luego miráis los diseños de **Urushihara**, sin duda, se encuentran las similitudes.

El autor se confiesa gran admirador del manga y animé en general (no como otros , que incluso reniegan de él ¿verdad **Katsura**?). Suele ver bastante animé y le encanta el cine, lo que, según él, aparte de divertirle muchísimo, le sirve para realizar las increíbles coreografías y secuencias de acción que podemos ver en sus producciones. Se fija bastante en los métodos de producción y en el estilo de otros autores, ya que dice que todo es susceptible de cambio para mejorar. Sus artistas favoritos en este sentido han sido **Osamu Dekazi** e **Isao Takahata**. Como diseñador de personajes, también se confiesa admirador (y sobre todo muy influido) de **Aiko Sugino**, autor de **COBRA, ASHITA NO JOE** (¿os acordáis de **CAMPEÓN**, la serie del boxeador en **A3**?) y **ACE O NERAE** (Marta, marta, al vuelo golpea la bola...).

Multimedia y más

Últimamente, todos los autores importantes se están volcando en el mundo multimedia. **Urushihara** también. Podéis ver sus trabajos, por ejemplo, en el videojuego para **SEGA SATURN** y **PlayStation Der Langrisser**, un RPG típico para las nuevas consolas. También tiene proyectos para realizar diseños para CD ROM en el futuro.



Y hablando de futuro, se muestra bastante cerrado en cuanto ■ sus próximos trabajos, pero, según afirma en la entrevista anteriormente mencionada, confiesa que tiene intención de continuar el manga de **PLASTIC LITTLE** y realizar una nueva serie de OVAs basados en este manga. Además, tiene algunos manga cortos pendientes de publicación, aunque confiesa que por ahora le interesa más el mundo del animé que el de manga.



En definitiva, que si queréis conocer a uno de los autores que en el futuro será número 1 (como decían en cierta revista española, y es que es verdad), no debéis olvidar este nombre: **Satoshi Urushihara**, ni sus dos obras fundamentales: **PLASTIC LITTLE** y **LEGEND OF LEMNEAR**, que con un poco de suerte, pueden llegar a España. Quién sabe....

●●●●●●●●●● **Rafa Gallardo**

RANMA 1/2 ¿Banda sonora... o bando sonoro?

En el apasionante mundo de las BSO japonesas nos podemos encontrar con series que tienen una discografía pequeña, otras con una discografía normal, algunas con una extensa, unas pocas con una muy extensa, y luego está **RANMA 1/2**. Os garantizo que son francamente pocas las discografías tan sumamente enormes (ni siquiera la de **KOR** del último número la iguala, y mira que KOR tiene CDs), por lo que haré un comentario de ésta muy de pasada, omitiendo CD singles, CDs de karaoke, CD dramas y alguna que otra cosilla más que hay por ahí. Allá vamos:

❑ Ranma 1/2 Ongaku dojo
17 cortes - 42 subcortes - 46:41
Este CD tiene los típicos cortes divididos a su vez en subcortes, con lo que tenemos en un sólo CD prácticamente toda la banda sonora de la primera parte de la serie (los primeros capítulos), es decir, que, si te gusta la música de la serie, éste es el CD que tienes que pillar. Como buena B.S.O., son casi todas instrumentales. Es, simplemente, maravillosa.

❑ Ranma 1/2 Nettou-ongaku-hen
19 cortes - 46 subcortes - 52:19
Éste contiene otro mogollón de melodías de la serie, que van desde donde se queda el primero hasta más o menos unos 10-20 capítulos antes del final. Lo mismo que antes, si te gusta la música de la serie, no dejes escapar este CD. También es eminentemente instrumental y absolutamente genial, y personalmente me gusta más que el anterior, ya que al sonar en más capítulos estás más acostumbrado a ellos y te resultan más conocidos, aparte de que probablemente alguno te habría llamado la atención y lo estarías buscando desesperadamente (como a mí con el subcorte M-9, una melodía de lucha que se puede escuchar por primera vez en el segundo enfrentamiento entre **Ranma** y **Ryoga** y que es la leche).

❑ Ranma 1/2 Saikyoh ongaku-hen
13 cortes - 55:13
Y, para completar, éste tiene las pocas que le faltaban a los dos anteriores, las de la última docena de capítulos (son todas instrumentales). Es decir, que entre estos tres CDs se reparte toda la B.S.O. de **RANMA 1/2**. Imprescindibles.

❑ Ranma-teki kikau omban
Ranma 1/2 Nettou uta-gassen
11 cortes - 33:23
Lo que tenemos aquí son las canciones que se escuchan en el OVA del concurso de música de **RANMA 1/2** (con algunas variaciones con respecto a la versión OVA, pero a los efectos las mismas). Son todo canciones, y salvo la segunda, que va bastante en serio (y que es preciosa, preciosa, preciosa), suelen estar interrumpidas por otros personajes de la serie (ya que son éstos quienes cantan (salvo la susodicha segunda). Por ejemplo, en la canción 8, **Ranma** chico debe cantar, por lo que **Ryoga** se pasa toda la canción tirándole cubos de agua fría, claro que como **Akane** no hace más que rociarlo con una tetera de agua caliente, la canción en sí es un desfase, fabulosa. Este CD es una obra maestra de la naturaleza.

❑ Ranma-teki kikaku omban II
Ranma 1/2 Uta koyomi heisei 3-nendo-ban (Song Calendar 1991)
Este CD fue comentado en el nº6 de esta misma revista, así que omito hacerlo de nuevo. Para los que no pudiesen conseguir dicho número, decir a modo ilustrativo que cada una de las 12 canciones tiene luego un CD de karaoke, así que haceros una idea de lo genial que debe ser.

❑ Ranma-teki kikaku omban III
Ranma 1/2 DoCo * First
7 cortes - 29:12
Cantan **Ranma** chica, **Akane**, **Shampoo**, **Kasumi** y **Nabiki**. Como cabe suponer, las canciones son bastante romantiquillas, pero son fabulosas. Más que recomendable. Además, hace poco apareció el **DoCo * SECOND**, creo que con también 7 canciones y sobre 32 minutos y, aparte, también canta el colectivo femenino (siento no poder ofreceros datos más concretos pero creedme que hace poco que salió (y aún menos que yo pude escucharlo), eso sí, puedo deciros que no estaba mal y la última canción era de escándalo).

❑ Ranma-teki kikaku omban IV
Ranma 1/2 Kakutoh uta karuta
45 cortes - 59:33
Hay una canción por cada carácter del alfabeto japonés (que va desde la "a" hasta la "n") y además como karuta, que son cartas tradicionales japonesas, el CD viene acompañado de un juego de las mismas. Mezclado con algunos temas de apertura y cierre de la serie y películas, prácticamente todos (y digo todos, hasta los más secundarios como **Linlin** y **Ranran** (las amigas de **Shampoo** llamadas creo que **Titine** y **Fofone** en la versión de Antena3) los personajes de la serie cantan. Muy bonito.

❑ Ranma 1/2 chûgoku Nekonron daikessen!
18 cortes - 46:45
Banda sonora de la primera película de la serie. No es muy variada pero resulta agradable al oído. Sólo una vocal, la del cierre de la película (el corte 19). Existe también otra versión, la drama-hen (18 cortes - 74:03) que incluye una auténtica B.S.O. (es decir, no sólo la música como el anterior sino también los diálogos de los personajes) y que además se acompaña de un vídeo VHS de unos tres minutos de duración con las mejores escenas del film. Tope guapo.

❑ Ranma 1/2 Kessen Togenkyo!
19 cortes - 36:58
Y ahora la segunda película. Sólo una vocal, de nuevo el ending, solo que esta vez la canción, titulada **Piece of love**, es de lo mejor que existe en este planeta. Si a ello añadimos que el resto del CD no está nada mal, resulta que este compact está bestial. Mucho cuidado porque por ahí corre un CD de esta película que sólo contiene diálogos sacados de la peli (aunque también viene acompañado por un vídeo (de otros 3 minutos aproximadamente). Aparte, supongo que habrá salido también la BSO de la 3ª película (cuyo título es algo así como "El equipo Ranma contra el Fénix legendario"), pero de ese CD sí que no tengo el más mínimo dato, lo siento.

❑ Ranma 1/2 Opening shudai-ka shû
8 cortes - 28:13
Este CD es la suma de todos los temas de apertura de la serie. Es bastante bueno, sobre todo los primeros temas. Recomendable.

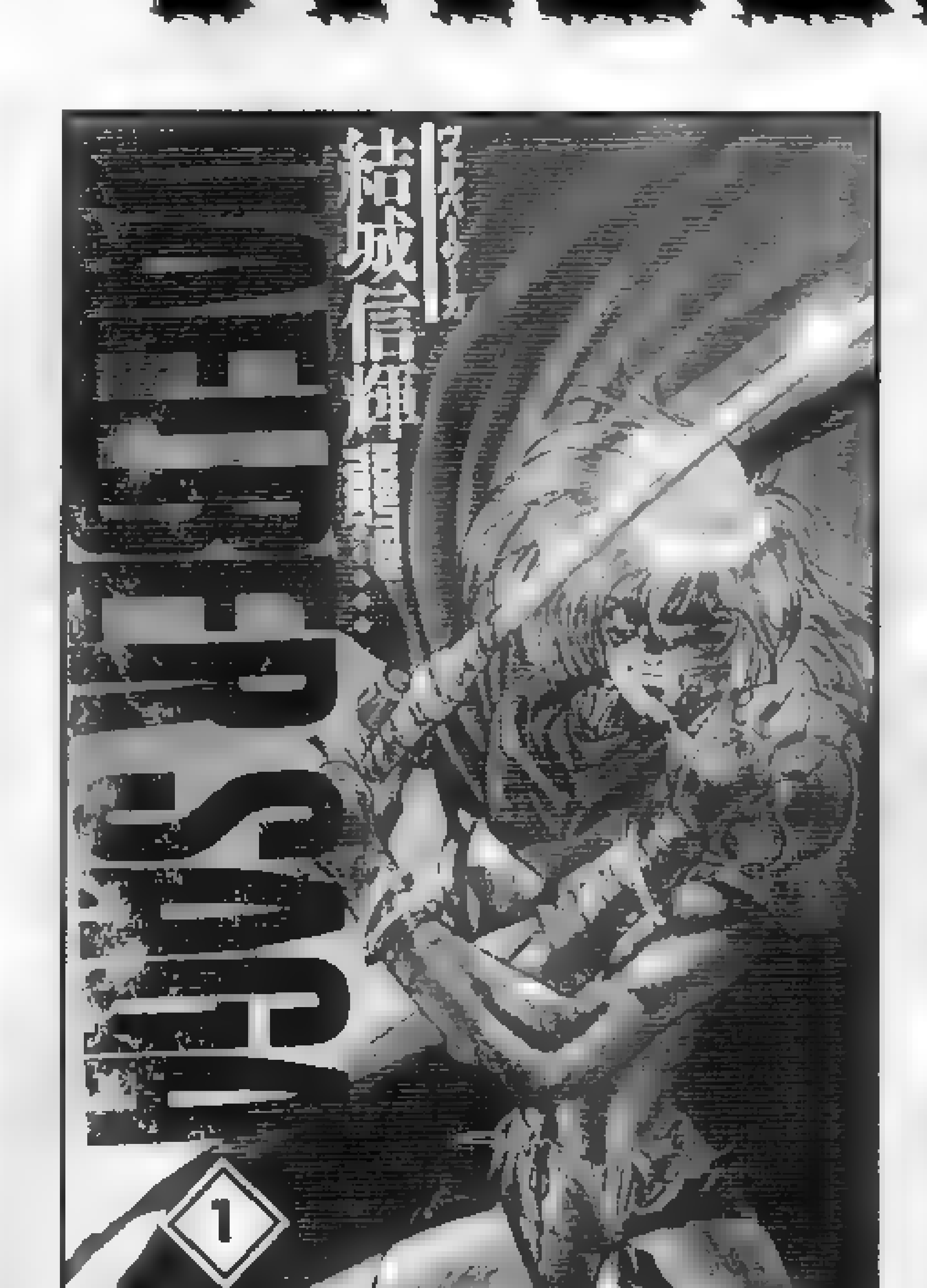
❑ Ranma 1/2 Ending shudai-ka shû
9 cortes - 37:12
Lo mismo pero con los temas de cierre. Es mejor que el anterior (y dura más), y también va de mejor (al principio) a peor (al final). Bastante recomendable. Fue comentado junto con el opening en el nº3 de esta fabulosa revista.

❑ Ranma 1/2 Densi yûgi ongaku-shû
10 cortes - 40:00
Y ahora, algo que no tiene demasiado que ver con la serie de animé, y es que este CD recoge la música de un videojuego consolero de dicha serie. Para fans del pixel.

Por ahora ya vale. De acuerdo que no es una discografía completa pero, como ya he dicho, **RANMA** es una serie no finalizada y continuamente aparecen nuevos compacts (hace poco pude ver, junto al **DoCo * SECOND**, un **SONG CALENDAR 1995** y otro que no recuerdo) y yo no estoy ni mucho menos en condiciones de conseguirlos todos (snif), pero creo que para haceros una idea sirve.
Y ya está, el mes que viene más y espero que, mientras tanto, disfrutéis con las maravillas sonoras del mundo del manga y el animé.

● **Lázaro Muñoz**

VAELBER SAGA







Nobuteru Yuuki es uno de los nombres grabados entre los grandes de la animación japonesa contemporánea. Fue responsable del diseño de personajes de producciones animadas como **Alita** o **Record of Lodoss War**, aunque su experiencia abarca otros títulos como **Megazone 23**, **Orguss** o **X1999**. Aquí os presentamos su más exitosa incursión en el mundo del manga, **Vaelber Saga**, una obra ya conocida por muchos aficionados españoles gracias a los artículos que se han publicado sobre ella. Con la mezcla de fantasía y tecnología atemporal que ha caracterizado a obras como **Riot**, **Vaelber Saga** y **Yuuki** se presentan destinados a gustar e incluso a levantar pasiones entre algunos lectores (y dibujantes, como es el caso de **Roger Ibáñez**). En su staff figuran más de 10 personas, lo que hace pensar que el autor no tiene todo el tiempo que le gustaría para dibujar este manga, pero sin duda es una obra que, tarde o temprano, llegará a nuestro país. El manga, que sigue publicándose en la revista **Dragon Magazine** de **Kadokawa Shoten**, consta de dos volúmenes recopilatorios de unas 200 páginas cada uno, que esconden todo un deleite para nuestros ojos. Y si no, pasen, pasen y vean...

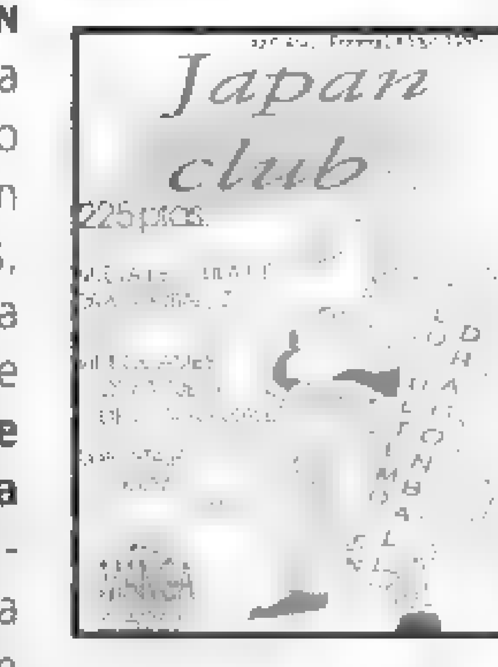






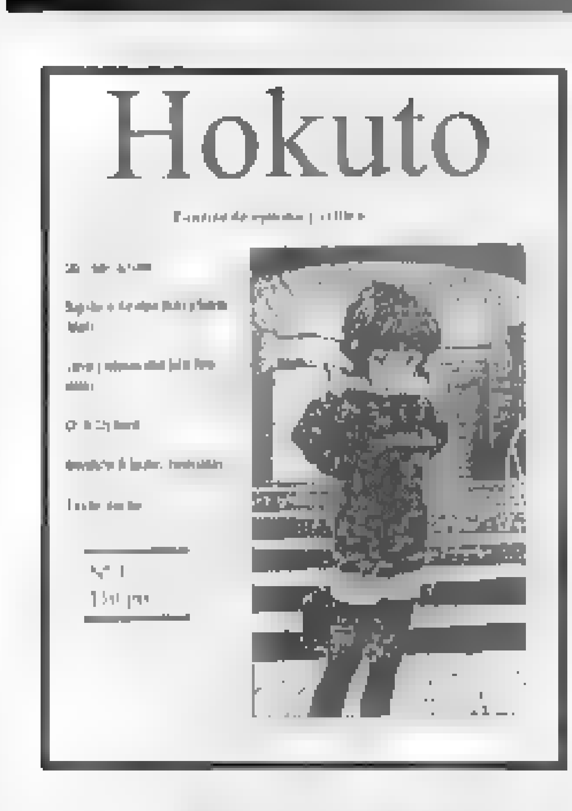


JAPAN CLUB nº1 (Época [redacted]
Plaza de la Oca [redacted] 14010 [redacted]



Los chicos del **JAPAN CLUB**, fanzine que ya reseñamos en el número 8, vuelven a la carga con múltiples proyectos, como la historieta **GODMAN**, y ahora se hacen llamar **The Radikal Manga Company** (¿?). Este primer número de la nueva época, fechado en mayo, nos acerca textos sobre **RANMA**, **DRAGON BALL Z**, **Masakazu Katsura**, videojuegos, CDs, **Go! Go! ACKMAN** y **YAIBA**. El formato es de tamaño cuartilla, impresión por fotocopias, 26 págs. y un precio de 225 ptas. También anuncian la creación de un Club, en el que se puede comprar material de importación a muy bajo precio y esas cosas.

HOKUTO nº3
c/ Río Alagón [redacted]
Alcalá de Henares (Madrid)



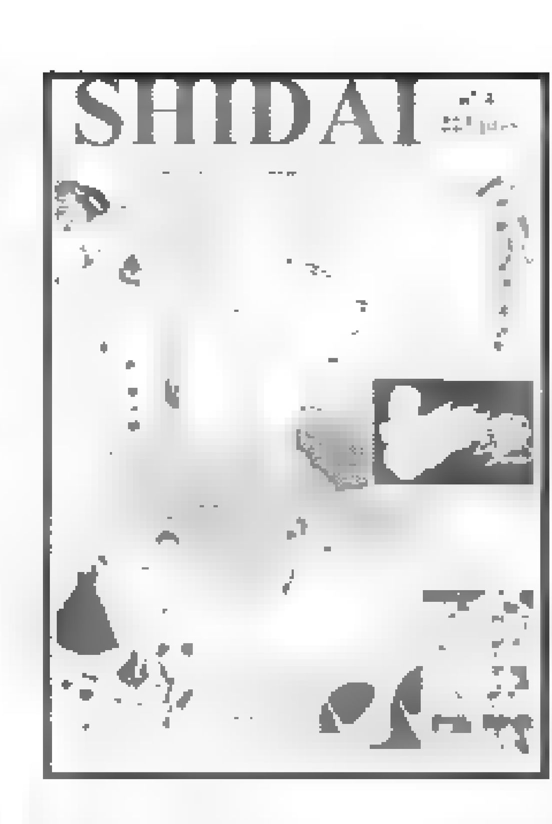
Este fanzine madrileño también fue reseñado en el número ocho de nuestra revista, y ahora el amigo **Raúl Quirós**, máximo responsable de esta publicación, me remite los ejemplares 2 y 3. Cambian [redacted] formato cuartilla, 38 páginas y 150 ptas. aunque los cambios no sólo terminan ahí, sino que dan un giro completo al contenido y forma del fanzine. La mejora es del 100% y presentan artículos sobre **D.N.A²**, **SIEMPRE ES DOMINGO**, opinión, **Otomo**, **NIPPON**, crítica y **BASTARD!!**, además de la correcta historieta **EL REGRESO**, dibujada por **Esther Pérez**. Como se ve, no hay grandes novedades en los temas, pero sí se nota una mejoría y grandes posibilades en el futuro para estos chicos.

SUPER FANCINE nº4
c/ Gabriel y Galán [redacted]



Con formato A4 y 18 páginas se nos presenta este modesto fanzine, que al parecer está íntegramente realizado por **Miguel Martín Álvarez**. Su contenido ofrece textos sobre **STREET FIGHTER II**, **DRAGON FALL**, **DRAGON BALL**, **ANGEL**, **VISIONARY** y algunas cosillas más. No se puede decir que destaque especialmente por nada, pero, como siempre digo, buenas intenciones e ilusión no faltan.

SHIDAI nº4
c/ Fernández [redacted]
30001 - Murcia



Mimí Barceló nos remite este fanzine, en el que se pretenden mostrar los mangas y artículos realizados por aficionados. En [redacted] se da cabida a todo tipo de colaboraciones, y este número 4 llega con 64 páginas y un magnífico precio de 225 ptas. El contenido de este ejemplar se reparte en 8 historietas realizadas por diversos autores, y artículos sobre **BASTARD!!**, los CDs de **DBZ**, **Jorge Riera** (sí) y muchas otras cosas. Realmente vale la pena, los números 1 y 2 cuestan 275 ptas. y se pueden solicitar todos mediante giro postal o sellos nuevos de correo (gastos de envío gratis). Realmente, una labor encomiable.

RISING SUN nº7
c/ Félix Apellániz [redacted]
39300 - Torrelavega (Cantabria)



Tras un largo tiempo de letargo, vuelve este **RISING SUN**, un fanzine realizado [redacted] la vieja usanza y bastante bien parido. Alterna historietas de autores españoles con algunos artículos, bajo un formato cuartilla con 36 páginas y 200 ptas. de PVP. Dentro encontramos el último episodio de **MAISON IKKOKU**, transcrito de la revista **ANIMÉRICA**, textos sobre **KNIGHTS OF XENTAR** y **Masamune Shirow**, (+ una entrevista), la historieta **REENCUENTRO** y algunas secciones habituales más. Sin duda, un fanzine simpático y bastante recomendable.

PASANDO REVISTA...

NEKO nº18
Camaleón Ediciones. 48 págs. / 390 ptas.

❑ Los chicos de **Camaleón** nos traen portada de **RANMA 1/2** en este **NEKO** 18, cuyo contenido nos reserva artículos sobre **PRIVATE PSYCHO LESSON**, **AOZORA SHOJOTAI**, **STEAM DETECTIVES** (lo último de **Asamiya**), **PATLABOR**, **RANMA 1/2** (el final), **DEVIL HUNTER YOHKO**, **D.N.A.²**, **Akemi Takada**, **Albanime '96** y las secciones habituales. La hormiguita laboriosa que tienen en la Redacción sigue maquetando divinamente, y de lo mejor de lo mejorcito del número es la sección de humor que Álvaro dibuja al final de la revista, sustituyendo al intragable **Kokomo's Studio** (zapatero a tus zapatos...). Por supuesto, sigue ofreciendo esas generosas 8 páginas [redacted] todo color...



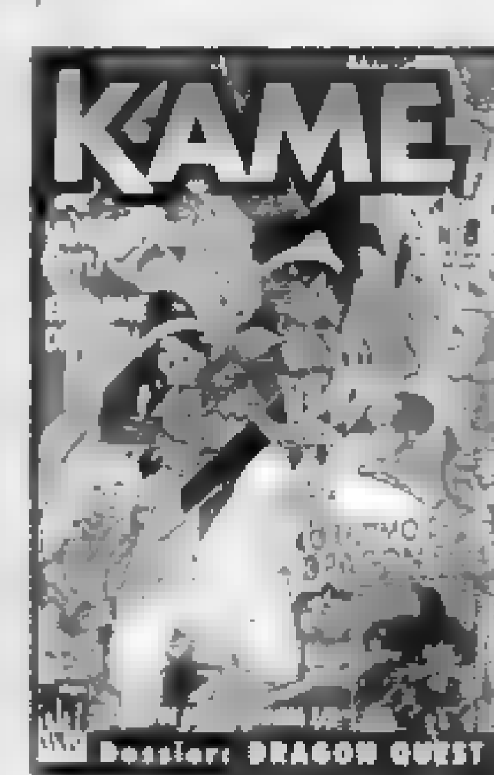
KABUKI nº11
Ediciones Glénat. 48 págs. / 325 ptas.

❑ Después del lamentable incidente de **Montané**, el **KABUKI**, en vez de vender menos, debe haber multiplicado sus ventas. Bajo una portada de **HARD BOILED** (**John Woo**), se esconden textos sobre la **FieXta Kabuki**, **John Woo**, **VANITY ANGEL**, cine porno japonés, la mafia china, **MEGAZONE 23** y algunas cosas más. La opinión general es que **Riera** y compañía están decayendo un poco, pero esperemos que vuelvan a arrancarnos las sonrisas con la frescura de antaño, porque si los demás nos repetimos, ellos ya se vuelven de un insoportable crónico. Por cierto, cada vez menos manga.



KAME nº8
Studio Inu. 48 págs. / 295 ptas.

❑ Los de **Inu** siguen teniendo problemas con la periodicidad, aunque aseguran que para el **Salón** tendrán un nuevo **KAME** en la calle. El contenido de este ejemplar nos ofrece **VAMPIRE PRINCESS MIYU**, **SHONEN MANGAZINE**, dossier **DRAGON QUEST**, entrevista [redacted] **Samourai**, **DRAGON BALL GT**, las voces de animé, vídeos de **U-Jin** y muchas otras cosas, aparte del **OTAKU FILES** de **Cels Piñol** y el estupendo **NIÑOTAKU** de **David Ramírez**. La guinda la pone un póster de **RANMA 1/2**, y lo peor del número la maquetación, que no sólo está pendiente de una renovación, sino que en esta ocasión presenta defectos en las imágenes (son muy oscuras, vaya).



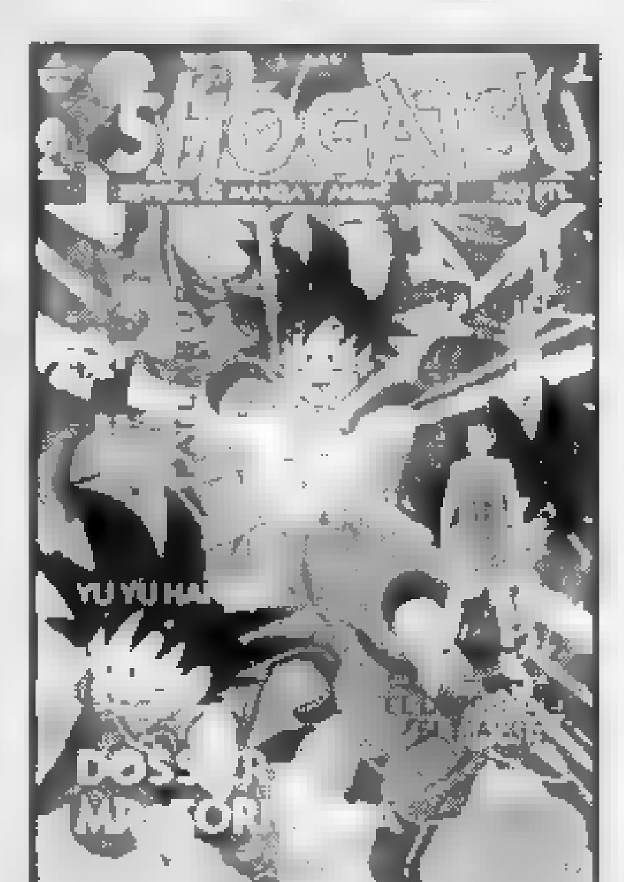
SLUMBERLAND nº10
Camaleón Ediciones. 34 págs. / 95 ptas.

❑ Este proyecto de **Camaleón**, que en su tiempo podría parecer utópico, consigue subsistir en nuestro mercado, y esperemos que dure. Este décimo número se centra en los nuevos autores españoles que tanto **Camaleón**, como **Planeta** y **Glénat** van a lanzar en breve. Además, artículo sobre **BLUEBERRY** y reseñas varias de cosas como **VEINTICUATRO HORAS**, **D.N.A.²**, **SPIDERMAN: CLONACIÓN** [redacted] **PREDICADOR**, además de la actualidad más candente y el listado completo de novedades. A destacar la ocurrente y currada portada de **Ángel Unzueta**.



SHOGATSU nº1
Promarex. 48 págs. / 350 ptas.

❑ Nueva revista que se suma a la competición mensual que mantenemos por aquí. Portada inevitable de **DRAGON BALL** y textos sobre **Akira Toriyama**, **YU YU HAKUSHO**, **U-Jin**, **PATLABOR**, **Salón del Manga**, el deporte del manga y una historieta (flojita) titulada **AL DESPERTAR** de **José Sedano** y **G. E. Torres**. Ya se sabe que es el nº1, y que luego las cosas evolucionan y tal, pero... ¿Veis la novedad por algún lado?
Lo único que yo veo es una revista cara, sobada, desfasada y sin mucho futuro, a no ser que sus responsables corrijan el rumbo cuanto antes y hagan los cambios necesarios sin miedo... Por cierto, la realizan los chicos del antiguo fanzine **ANIMANGA**. Suerte.



J.J.J. Castaña

Santos Velardo, de Leganés (Madrid), nos felicita por la revista y me remite unos artículos para que consideremos su publicación. En concreto, se trata de unos textos sobre costumbres japonesas, en los que aborda el tema de los platos de comida más comunes, los balnearios y los baños públicos. La verdad es que están muy bien, pero ya estamos preparando una sección de este tipo, que publicaremos en breve, así que, tal y como decías, puedes aprovechar tus artículos para alguna otra publicación. En cuanto a tus preguntas, de momento no hay proyecto para un nuevo libro de ilustraciones, y el tema de los vídeos de **VIDEO GIRL AI** sigue como siempre... sin nuevas noticias.

Sión González, de Girona, se preocupa por el cierre de la **Norma Comics** que había en esa ciudad, pero ya te anuncio que se va a abrir un nuevo local con propietario distinto, un nuevo **Norma Comics**. Tienes razón, a mí también se me había olvidado lo del **Salón del Cómic de Girona**, que prácticamente estaba en vías de realización, y al final nos hemos quedado sin él. No sé si es que piensan celebrarlo en otra fecha del año, pero la verdad es que este "salón" sólo iba a ser un recinto donde las tiendas venderían material... algo así como esas ferias de discos que se celebran de vez en cuando. Es posible que **SHADOW LADY** se edite en nuestro país, pero de hacerlo nosotros, sería después de **D.N.A.²**... ¡Sería demasiado tener 3 obras de **Katsura** en el mercado! El caso de **YAWARA!** es más difícil, pues no creo que ningún editor se anime a publicarlo. **MACROSS 7 TRASH** sí podría salir bajo el sello de **NORMA Editorial**, pero aún no puedo confirmarte nada. **BLUE SEED** y **DR. SLUMP** no se encuentran entre nuestras actuales negociaciones. Tampoco estamos muy interesados en materiales de **Rumiko Takahashi**, y, que quede entre nosotros, a mí ya me empieza a cansar un poco... Tu última puntualización es que te gusta que los nombres de las obras se dejen en inglés, como el reciente caso de **EVERY DAY IS SUNDAY**, de **Planeta**. ¿Por qué? Creo que las opiniones de unos y otros lectores son bastante diversas en este tema, así que os invito a abordarlo en vuestras cartas.

Javier Fernández, de Mataró (Barcelona), nos remite su carta para solicitar la reapertura de **BATEADORES** en el formato que sea. Si tuviéramos mil más como ésta...

Juan A. Moreno, de Tarragona, nos manda un texto para la sección Opinión, que pongo en la cubeta de la misma. Por cierto, que cuando digo cosas como ésta, o que "...la paso para la sección Opinión..." o "...lo paso a Redacción...", etc., no quiere decir que se vaya a publicar, sino que se archivará con los otros textos recibidos para luego valorar su publicación. En cuanto a ese videojuego de **DRAGON BALL** que estás haciendo para PC... ¡espero tener una copia cuanto antes!

Francisco J. Blanco, de Massanassa (Valencia), nos escribe para, entre otras cosas, arremeter contra el entrañable **Jorge Riera** (una vez más), y qué mejor que reproducir parte de la carta para exponer su opinión: *"...no hay que confundir la polémica con la falta de respeto. Es muy fácil descalificar una obra o una publicación que no te gusta mediante descalificativos soeces y de mal gusto. A mí también me gustaría hacerlo así, pero me aguanto mi lenguaje por respeto a los demás. Así que si quiere despotricar sobre algo, sugeriría a **Riera** que lo hiciese con más arte y gracia, como hacían **Góngora** y **Quevedo**, por ejemplo (por lo menos, su lenguaje pseudo-sofisticado ya lo utiliza). Este chico me da pena, ni siquiera sabe criticar con coherencia e intenta disimular su falta de sentido y sus ganas de arremeter contra la obra con sus circuloquios, giros y otras virguerías gramaticales, además de un buen puñado de palabras sacadas de algún diccionario de sinónimos del siglo pasado..."*.

Jesús Guerrero, de Algeciras (Cádiz), nos remite dos recortes del didario **EL MUNDO**, concretamente



del mes de marzo, en el que se habla de mangas a toda página y no quedan muy bien parados que digamos. El caso es que todos centran sus textos en el manga erótico/pornográfico y no se dan cuenta de que, de los 20-25 títulos mensuales de manga que se editan en España, sólo 4-5 son eróticos. Pero no sólo es eso, sino que afirman que todos los personajes se parecen a **HEIDI** y otras barbaridades similares. Los dos textos que me remite, a pesar de estar firmados por personas distintas (uno es de **Borja Herrero** y el otro de **Rafa Rodríguez/Sara Sáez**), ofrecen un contenido similar, lo que hace pensar que la base del artículo ha sido suministrada por alguna agencia como **EFE**. El caso, es que nos encontramos con informaciones sin contrastar, errores de tipo más "técnico" (decir que **AKIRA** es el primer largometraje basado en un manga, por ejemplo), tendencia al sensacionalismo barato y un claro rechazo personal, seguro que en pro de otro tipo de cómic. En fin, pueden resultar muy prácticos antes de tirar de la cadena...

Ignacio Márquez, de Huelva, comienza su carta haciendo un llamamiento a los empresarios para que abran alguna buena librería especializada en su ciudad. También

da apoyo y está completamente a favor, como muchos nos habéis comunicado, de la opinión que publicamos en el número 8 firmada por **Cristina García**. En cuanto a las chicas lectoras de mangas, en Barcelona sí se dejan ver bastantes y, ya que estás tan interesado en conocer alguna de Huelva, publicamos tu dirección para que se pongan en contacto contigo: *c/Río de Plata nº4, 2ºA. 21005 - "La Orden" Huelva.*

Samuel Molina, de Barcelona, está a favor de publicar manga invertido y más si esto facilita la negociación con los autores. Hombre, no es que facilite la negociación, es que es una condición y, si no la aceptas, no publicas el material. Por eso, en países como Italia, no han tenido más remedio que publicar **DRAGON BALL** invertido. Cuando cerramos una colección como la que comentas, **BATEADORES**, y decimos que es por problemas de ventas, es que es así, y te aseguro que esta estupenda obra de **Adachi** no logró obtener números positivos prácticamente desde el principio de la colección. El dossier **Katsura** se publicó en el número 3 de esta revista. A corto plazo, no hay intención de editar nuevas tandas de Rami-Cards, ya sea de **DRAGON BALL** o de otras series, a pesar de que fue todo un éxito. Samuel también se alegra por la eliminación de la sección Cinevideo, aunque dice que tampoco le gusta demasiado Zona HK... ¡Cómo sois! Así es, el presentador de **Manga!**, el programa de los lunes del **Canal 33,** es nuestro coordinador, y no te creas que es tan joven, sólo es una maniobra comercial que, ayudada por unos tratamientos de lifting, pretende convertirlo en el **Marcelino Pan y Vino** del siglo 21. En cuanto al número 0 de **DRAGON FALL**, creo que se ha agotado y que **Camaleón** lo reeditará en breve... ¡paciencia! Por último, sólo me queda publicar tu dirección para que te escriban otros amigos del manga: *c/ Aribau nº139, 5º, 4ª. 08036 - Barcelona.*



Dibujo de Sión González, de Girona.

Yoko Sampedro, desde Lleida, nos remite una curiosa carta, y haciendo caso a su petición, vamos a reproducirla íntegramente:

Hola, me llamo Núria (aunque como soy tan aficionada al manga, me llaman Yoko) y tengo 14 años. Tengo que comprar esta revista a escondidas porque en mi escuela (Colegio de las chicas de Yogore Santa María), no nos permiten hablar ni vernos con chicos ni, por supuesto, tener revistas que tengan lo más mínimo de violencia o erotismo. Sólo podemos ver a los chicos que se acercan a la verja del colegio, aunque si nosotras les hablamos o les miramos a los ojos (o a otra parte más íntima), nos castigan severamente. Por eso estoy escribiendo por la madrugada, con una débil luz. Aunque mi historia parezca mentira no lo es, y desde aquí me gustaría que un chico de 14 a 17 años me escribiera. En el remite deberéis poner un nombre de chica porque, si no, no me dejarán leerla. Esta es mi dirección: Núria Sampedro Vázquez (Yogore Santa María, C. P.) Urbanització Sant Miquel nº9-10. 25617 - La Sentiu de Sió (Lleida).

Pues nada, ya verás como recibes un montón de cartas de nuestros lectores de **OTAKU**... Venga chicos, ¡que no se diga que nos sois solidarios!

Expace Studio, de Almonte (Huelva), manda una escueta carta que dice: SE BUSCA guionista. Interesados escribir a: *c/ Triana nº43. 21730 - Almonte (Huelva).*

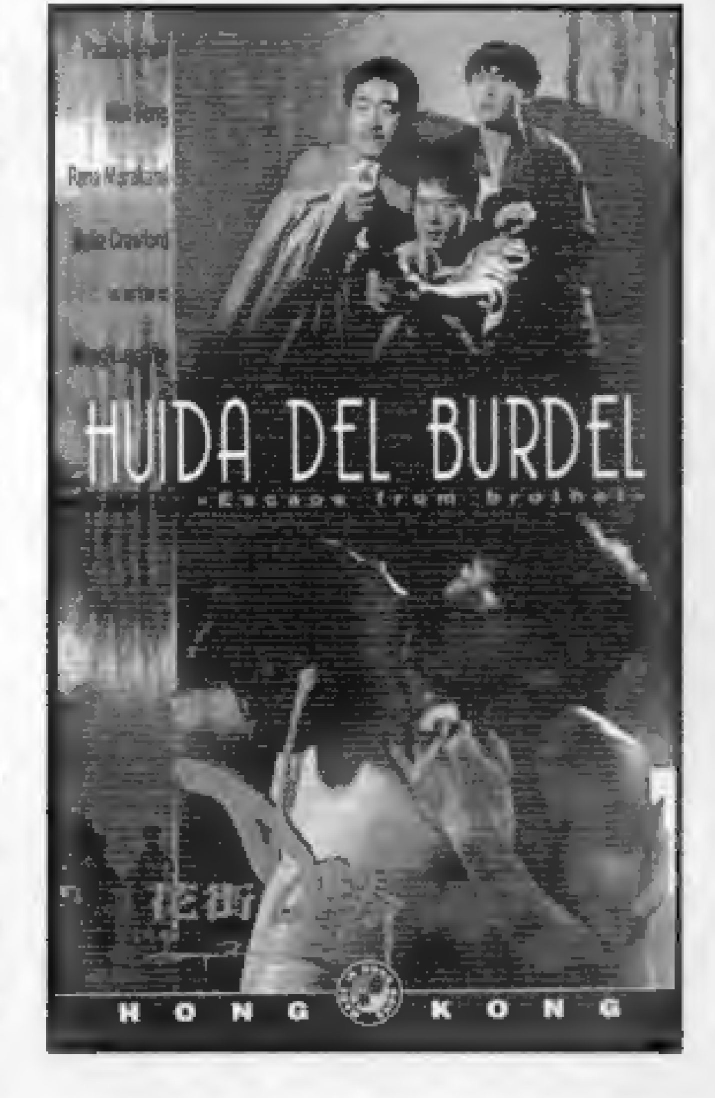
Oscar Lucas, de St. Vicenç de Castellet (Barcelona), por lo que sé, **Manga Films** tiene intención de editar los vídeos de **CRYING FREEMAN** desde hace tiempo, pero algunos problemas relacionados con lo materiales han impedido que esta colección haya visto la luz en nuestro país, aunque es prácticamente seguro que lo hará. Si no me equivoco, todo el material disponible de **MOLDIVER** es el que tiene **Cartoonia**, aunque algo hay de una continuación... En cuanto a las continuaciones de las series de **Planeta**, qué quieres que te diga, mejor les preguntas a ellos, que yo ya tengo bastante con lo mío. **SESAME STREET**, de momento, está totalmente paralizado y no sé si se llegará a publicar. Gracias por tu detallado análisis de la revista, veo que te gusta casi todo y pides que aumentemos páginas... ¡Necesitaríamos más de 100 para satisfacerte! Paso felicitaciones a **Óscar** por lo de la TV y me pongo en plan telegráfico, que esto se acaba: lo de que **Toriyama** vuelve a **DB** de momento es sólo un rumor, ya veremos. Ni idea sobre lo del nuevo film de **KOR**, aunque es bastante factible. El art-book **TRIANGLE LABYRINTH** contiene las ilustraciones de **Akemi Takada** para **KOR**. No creo que nadie edite en España un art-book de esta autora ni de **BASTARD!!.** Ese libro que dices no debía ser de **DNA²**, sino de **Zeiram** (**Katsura** hizo el diseño de personajes). Lo de las novelas de **KOR** y **VIDEO GIRL AI**... veo difícil que alguien las edite aquí. Si queréis conseguir la traducción de estas novelas, poneros en contacto con **Rafa Gallardo** (ya dimos sus señas), aunque tendréis que pagarle los gastos de fotocopias y envío, que el chico ni es millonario ni tampoco el buen samaritano.

Isidro Sánchez

HUIDA DEL BURDEL (1992)
Protagonizada por Billy Chow, Sophie Crawford, Pauline Chan, Alex Fong y Rena Mukarami.
Dirigida por Wong Lung Wei.
Producida por Jackson Hung.
Ocean Shores International Ltd.Z

El marido de **Bibi Chow** (la sex symbol asiática **Pauline Chan**, protagonista de **Erotic Ghost Story 3**), no encuentra otra solución para pagar sus deudas que vender a su esposa para la prostitución. Así que ella y su compañera **Ann**, soportarán las perversiones de sus indeseables clientes hasta la llegada de **Sam Ma** (**Alex Fong**), el antiguo novio de **Bibi**.

Sam se encuentra en la ciudad perseguido por unos criminales y por la policía, tras viajar ilegalmente a Hong Kong para participar en el robo, de acuerdo con el propietario, de una joyería como parte de un estafa al seguro. Pero no todo sale como se había planeado, ya que durante la huída un transeúnte muere accidentalmente. **Sam** buscará refugio en casa de su antiguo amor, donde descubrirá a qué se dedica ella y las vicisitudes por las que ha pasado.



El film desvela las miserias de los bajos fondos de Hong Kong y la explotación de inmigrantes ilegales para satisfacer el negocio de la prostitución.
Contiene varios momentos muy fuertes y violentos (aunque ninguno superado por la pelea de kick-boxing a manos de una prostituta desnuda, escena que fue suprimida en la versión británica) que hará que los amantes del cine de HK no se lo puedan perder.
Estamos ante una de las muestras más claras de los films que se han englobado dentro de la llamada **Categoría III**.



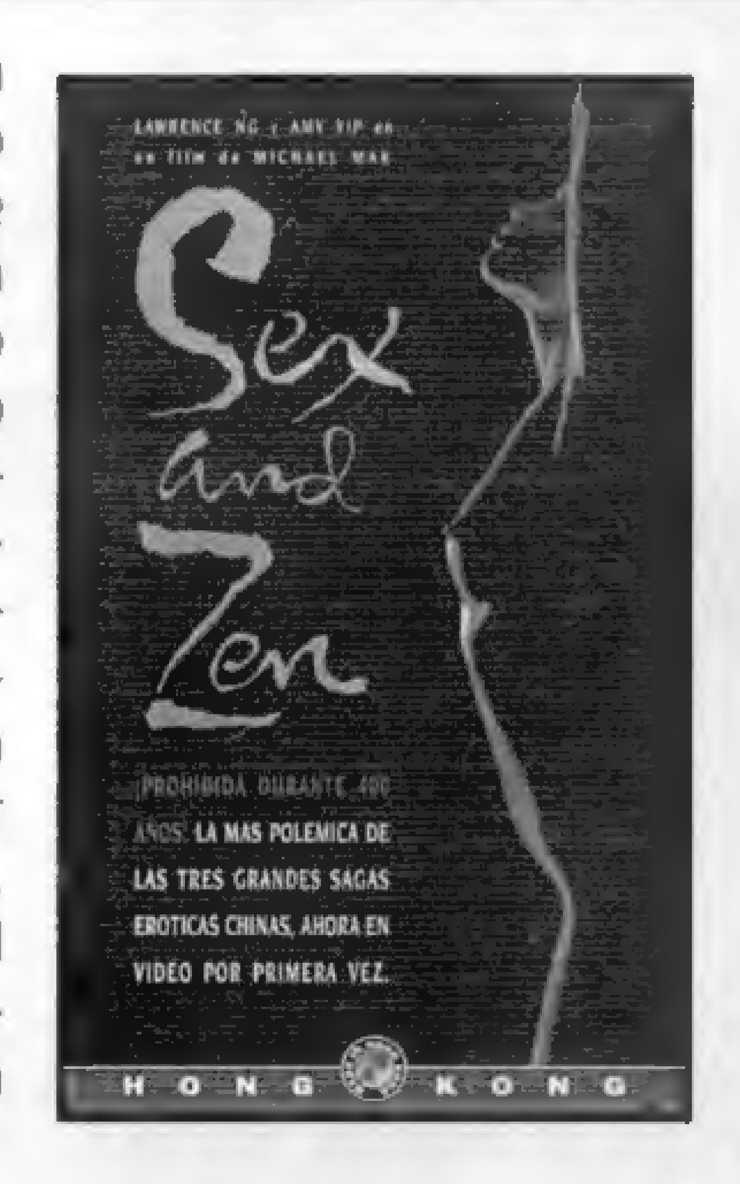
Es la historia de **Huang Lei** (**Tony Leung**), un policía que descubre accidentalmente que las huellas digitales de un asesino que recientemente ha muerto corresponden con las de un criminal que murió ejecutado dos años antes.
Para averiguar qué ha pasado, **Huang** se infiltra como recluso en la prisión que está gobernada por el corrupto **Alcaide Warden** (**Wang Yu**). En ella conocerá a **Hammer** (la super estrella de cine asiático **Jackie Chan**), condenado por la muerte del jefe de una banda, a **Ah-Chieh** (**Samo Hung**), que desea escapar para ver a su hijo, y a **Pinball** (**Andy Lau**), el hermano del jefe de la banda asesinado por **Hammer**, que intentará vengarle.

ISLA DE FUEGO (1992)
Protagonizada por Jackie Chan, Tony Leung, Samo Hung, Andy Lau yWang Yu.
Dirigida por Chu Yen Ping.
Producida por Wang Yu.
Blaine and Blake

Trepidante film de prisiones que contiene de todo, desde un impresionante reparto de estrellas, luchas brutales, escenas conmovedoras de lealtad entre ladrones y sucesiones de explosiones y muertes.
Un guión genial que haría palidecer de envidia a más de un productor de Hollywood y que culmina con un sangriento enfrentamiento final al más puro estilo de **John Woo**. Si tu intención es tener sólo lo más representativo del cine de Hong Kong, **Isla de Fuego** es uno de los títulos más impresionantes de la línea de **Heroic Bloodshed**.

SEX & ZEN (1991)
Protagonizada por Lawrence Ng, Kent Cheng, Xu Jin-Jiang, Lo Lieh, Amy Yip, Isabella Chow y Carrie Ng.
Dirigida por Michael Mak.
Producida por Johnny Mak.
Golden Harvest, 1992

Ésta es una de las películas de Hong Kong más atípicas de las vistas hasta la fecha en nuestro país. Un excelente intento de unir la literatura erótica China con el cine, que contiene bastantes similitudes con la novela picaresca española. La pelicula está basada en un famoso libro chino (**Carnal Praying Mat**) que **Chao Meng Fu** escribió en el siglo XVII, en donde se narra, en varias historias diferentes, la alegría (y el dolor) del sexo.
Une magistralmente la filosofía Zen con los placeres de la carne. Un joven amante en busca de nuevas sensaciones conoce a una bella y afligida joven por la que se siente atraído sexualmente al momento. Mientras busca una estrategia para abordarla, descubre que el marido de la doncella, además de ser un ser brutal y despreciable, es poseedor de un miembro viril de tamaño considerable. Al compararlo con el propio, se da cuenta de que la naturaleza le jugó una mala pasada por lo cual visitará a un doctor de dudable reputación que realizará el primer trasplante de órgano de la historia. El desafortunado donante no es otro que un caballo semental (la escena del trasplante es una de las más divertidas que he visto en mucho tiempo). La operación es todo un éxito y nuestro héroe podrá, por fin, acostarse con su amada. Durante su deambular por el país se encontrará con una ninfómana insaciable que le traerá más de un problema.



El film, repleto de un inteligente y ligero erotismo, cuenta con la agradable presencia de **Amy Yip** (en su única escena de desnudo). Sin lugar a dudas, una buena muestra de la denominada **Categoría III.**

Tomás Pardo

VENTA POR CORREO DE MATERIAL JAPONÉS

Compact Disc



Figuras Super Battle Collection DBZ





CD ROM Eróticos



TENEMOS GRAN VARIEDAD EN CD ROM EROTICO PARA PC Y MAC. VARIOS TITULOS: - LA BLUE GIRL - OGENKI CLINIC

ETC.

Ha nacido Otakuland, tu nuevo servicio de venta por correo de material japonés. Tenemos todo lo que te puedas imaginar. CDs, posters, cromos, ramis, figuras, etc. Más de 200 títulos diferentes en CDs de anime (consultanos) al precio de **3500 pts**, incluidos gastos de envío.

Increibles ofertas también en todo tipo de material. ¡Anímate! ¡ Ya puedes conseguir merchandise japonés fácilmente y a buen precio!

Haznos tu pedido o infórmate mediante teléfono, fáx o carta. Horarios de Oficina. Servimos a toda España.

¡Aquí tienes una pequeña lista con algunos de de nuestros títulos ymaterial disponible. ¡Llámanos!

Tambien servimos a tiendas.

LISTA DE COMPACTOS

-LAPUTA
-KIKI'S
-TONARI NO TOTORO
-FIVE STAR STORIES
-GUNDAM
-URUSEI YATSURA
-RECORD OF LODOSS WAR
-VAMPIRE PRINCESS MIYU
-LEGEND OF GALACTIC HEROES
-MACROSS
-ANIME HOT WAVE
-OMOIDE POROPORO
-YOTODEN
-CITY HUNTER
-MAISON IKOKU
-KIMAGURE ORANGE ROAD
-Y'S
-RANMA 1/2
-NAUSSICCA
-AKIRA
-DRAGON QUEST
-DRAGON BALL Z
-JOE HISAISHI
-ARION
-SAINT SEIYA
-20 MENSOU NI ONEGAI
-SAMURAI TROPPERS
-YAMATO
-1991 BEST OPENING CLIPS
-B.G. CRISIS
-VIDEO GIRL AI
-AAI MEGA MISHAMA
-TOKIO BABYLON
-THE WEATHERING CONTINENT
-SAILOR MOON
-PATLABOR
-BRONZE-CATHEXIS
-TOUCH
-BE-BOY CLUB
-JOJO...
-CAPTAIN TYLOR
TENCHI MUYO!
-BLUE SEED
-GUNBUSTER
-ANGELIC
-ROCKMAN X
-TENSHOUKI
-RAIDEN II
-PRINCESS MAKER II
-THE BLOODY FAMILY

(de casi todos estos CD, tenemos varios de cada título.Su precio varía si son dobles o más.)

OTROS PRODUCTOS :

-POSTERS: Dragon ball, Sailor moon, Slam dunk, City Hunter, K.O.R, Maison Ikoku, Ranma 1/2, Ah! My goodness, Kikis delivery Service.

-FIGURAS: Super Battle Collection (16 modelos), Dragon Ball, resina, Super deformers, Street Fighter, Chrono Trigger...

-RAMIS: Eróticas, Sailor Moon, Bastard, Dragon Ball...

-BARAJAS DE CARTAS: Maison Ikoku, Dragon Ball, Sailor Moon, Street Fighter, Ranma 1/2, Magic Knight Rayearth, Yu Yu Hakusho, Slam Dunk, AA mega Mishama...

-SHITAJIKIS: Sailor Moon, Dragon Ball, Slam Dunk, Ranma 1/2, AA Mega Mishama...

-PUZZLES: Dragon Ball, Sailor Moon, AA mega Mishama...

-VIDEO JUEGOS DE ANIME: para Super Nintendo, Saturn, Playstation.

-RELOJES CALENDARIO: Sailor Moon, Dragon Ball,Totoro.

-RELOJES DE PULSERA: Dragon Ball, Sailor Moon.

-MAQUETAS

-TAZOS: Dragon Ball, (mínimo 20, o cuatro sobres).

-CHAPAS: Dragon Ball, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho.

-PINES: Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma 1/2 .

-BANDERAS (Persianas): Dragon Ball, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho, Kimagure.

-RING MOVILES: Dragon Ball (+ set complemento)

-REVISTAS

-TOMOS MANGA

-LIBROS DE ILUSTRACIONES

LIBRERIAS FRANQUICIADAS:

ACCIÓN CÓMICS
C/ Azcoitia, 54. Carabanchel. 28044, Madrid. Tel: 91/5086298

EJIDO CÓMICS
C/ Jaén, 10. El Ejido,

OTAKULAND

C/ Arenal, 26.
Tel/Fax: (91) 559 73 48

ISBN 84-7904-320-2



